Tot.223

新栏目——游话好好说 第一弹：圈里圈外游戏机

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特稿

CAPCOM的西征

Capcom欧美战略探秘

小说回廊

BIOHAZARD 5

前线狙击

巴哈姆特之血
最终幻想XIII
苍翼默示录

三月新作攻关集结

安妮的工作室
鹰击长空/疯狂世界
抵抗 惩罚/七龙战记
机战Z 特别盘
偶像大师SP

研究中心

BIOHAZARD 5

全收集要素解析+佣兵模式地图式详解

星之海洋4

隐藏迷宫+斗技场
+委托任务全制霸心得

街头霸王IV

125条高难连技达成心得

本期赠品

140分钟DVD

Gamehall

新作影像 格斗之王XII
生化危机 黑暗历代记
横行霸道IV 失落与诅咒
全剧情影像（下）
BIOHAZARD 5精彩影像
热血最强 异说 最终幻想
高限制各代BOSS无伤挑战
一球成名Vol.10

2009.4A
定价
ISSN
9 771008 060006

尚書房 $16.00


PEGA
国际知名品牌
生化枪王
PG-Wi105
具有独特“A”键射击功能。
红色激光瞄准功能，手把可拆式设计
适应于Wii《生化系列》游戏及各类枪击游戏
诚邀同业加盟，共创美好前景
广东总代理：广州中天电子
www.zhongtiandianzi.com
PG-Wi159
Wii太鼓
适应于《太鼓之达人》游戏
PG-Wi156
Wii 2in1吉他
适应于 Wii《吉他英雄3》
及《吉他英雄世界巡演》
游戏(具有滑音功能)
PG-Di001A
充电手把
适应主机：NDSi
电池容量：1800mAh
PG-Di007
完美音响
适应主机：NDSi
可折叠支架 立体声喇叭
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax:86-20-22080246-807


北通®
BETOP
拥有北通
娱乐更轻松
·内置麦克风
可外接其他
3.5MM的耳塞/耳机
耳机可通用,方便DIY更换
·耳机参数:
频率响应范围:20-20KHz
灵敏度:105dB
阻抗:32Ω
·魔方流线型、听说一体化
18mm
44mm
北通魔方炫音（线控耳麦）
BTP-6366
适用主机：PSP3000/PSP2000
使用12-14小时
北通动力堡垒（通用外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
5V 2000mA
稳定无干扰
安全 耐用
北通灌电金刚（通用直插电源）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
安全 可靠
智能直插座充
北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列
北通推荐 北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩 | 武汉海达电玩 | 郑州电玩天地 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳巍巍电玩
经销网点 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡昌锡电玩 | 合肥四海精品电玩 | 兰州格林电玩 | 呼和浩特洋峰游戏 | 东莞永恒号 | 东莞超时代
免费防伪专线
8006108315
北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
■广州市品众电子科技有限公司

TV GAME半月刊 | 2009.4A

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



总第223期

4A

COVER STAFF

封面用图：《偶像大师SP》

封面设计： 一刀

©2003-2009 NBGI

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





游戏情报站 4
排行榜 12
黄金眼 14
新作短波 23
特稿 28

游戏情报站要闻

PS3近期降价100美元？PSP也将跟进？ 4
《生化危机 黑暗历代记》公开 5
《忍者龙剑传Σ2》今秋杀入PS3 7
《生化危机5》首批出货突破400万套！ 7
铁拳制作人原田胜弘杭州专访 9

前线狙击

最终幻想 X III 16
苍翼默示录 20
巴哈姆特之血 22

游戏进行时 44
软硬兼施 60
游戏3.0 62
PS2殿堂 83

攻略透解

鹰击长空 46
疯狂世界 50
安妮的工作室
赛拉岛的炼金术士 54

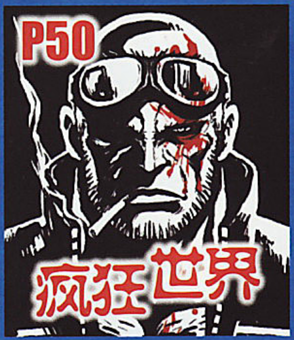






读编交流 EDITOR & READER











特快专递

抵抗 惩罚 35
超级机器人大战Z 特别盘 36
偶像大师SP 38
七龙战记 41

研究中心

街头霸王IV 64
星之海洋4 最后的希望 69
生化危机5 74

游风艺苑 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
游话好好说 112





小说回廊 86
影漫搜查线 90
多边共享区 92
多边小百科 94
自由谈 96

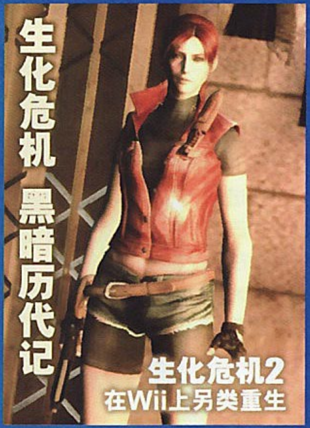
收藏者：

收藏日期：

本期DVD光盘精彩内容







新作影像集锦
《生化危机 黑暗历代记》
《使命召唤 战火世界》
新地图包宣传片
《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》
《古墓丽影 地下世界》
“劳拉之影”关卡宣传片
《格斗之王XII》
《但丁的地狱》
《狂野西部 生死同盟》
《摩托风暴 极地先锋》
《X战警前传 金刚狼》
《怪物猎人G》
《王国之心 356/2天》

热血最强
《异说 最终幻想》
高限制各代BOSS无伤挑战

游戏剧情影像馆
《横行霸道IV失落与诅咒》
全剧情影像（下）

一球成名 Vol.10

特别收录
《生化危机5》精彩影像

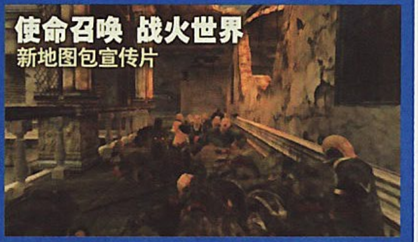
游戏广告欣赏
《杀戮地带2》
《PIKMIN 2》
《勇者30》
《捉猴战记》
《黄金之绊》
《立体绘图方块》
《网球王子 双打王子》
《超级机器人大战K》
《脑锻炼 大人的DSi练习 文系编》

电影前线
《飞屋总动员》
《终结者 救世主》
《X战警前传 金刚狼》

动画情报站
Ending Song
《格斗之王2002 终极之战》
精彩连技MV欣赏









一球成名 Vol.10 最强2记零度角射门+最佳进球TOP5
+三大门将低级失误

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

生化危机5 ①	Capcom ②		动作射击 ③
④ 多机种	Biohazard5 ⑤		⑥ 日版
	2009年3月5日发售 ⑦	1～2人 ⑧	8800日元 ⑨
	对应机种包括PS3及X360 ⑩	⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC
格斗之王XII 光盘

NDS
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士 15 54
巴哈姆特之血 22
横行霸道 唐人街战争 14 44
环保大作战 24
立体绘图方块 15
七龙战记 41
王国之心 358/2天 光盘

PS2
超级机器人大战Z 特别盘 15 36
格斗之王2002 终极之战 光盘
圣诞之吻 15

PS3
X战警前传 金刚狼 光盘
50美分 血洗沙地 45
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
苍翼默示录 20
但丁的地狱 光盘
街头霸王IV 64
狂野西部 生死同盟 光盘
生化危机5 74 86 光盘
使命召唤 战火世界 光盘
世界足球 胜利11人2009 光盘
无双大蛇Z 15
鹰击长空 15 46
最终幻想XIII 16

PSP
Fate/无限代码 携带版 24
抵抗 惩罚 14 35
机动战士高达 战场之绊 携带版 23
摩托风暴 极地先锋 光盘
偶像大师SP 15 38
异说 最终幻想 光盘

Wii
疯狂世界 15 50
怪物猎人G 光盘
弧光幻想曲 24
牧场物语 牧场小店 23
生化危机 黑暗历代记 光盘
索尼克与黑暗骑士 45

X360
50美分 血洗沙地 45
X战警前传 金刚狼 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 光盘
苍翼默示录 20
光环战争 44
但丁的地狱 光盘
横行霸道IV 失落与诅咒 光盘
街头霸王IV 64
狂野西部 生死同盟 光盘
生化危机5 74 86 光盘
使命召唤 战火世界 光盘
世界足球 胜利11人2009 光盘
星之海洋4 最后的希望 69
鹰击长空 15 46
最终幻想XIII 16

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年4月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

03.10 Paltalk 公司控告微软的 X360 与《光环》系列"侵犯其与联机有关的专利权，要求赔偿 9000 万美元。

03.11 任天堂宣布 NDS 全球累计总出货量已经突破一亿台，它是历史上第四部突破一亿台销量的游戏机，也是其中最快破亿的一部。

03.12 Capcom 于旧金山举办的《生化危机 5》发售庆祝派对中正式公布了 Wii 光枪射击游戏新作《生化危机 黑暗历代记》。

03.15 任天堂宣布 Wii 在英国的批发价将全面上调 18 ~ 20 英镑，理由是最近英镑持续贬值。

03.16 Capcom 宣布《生化危机 5》首批出货量超过 400 万套，创造了系列的新纪录。

03.17 Square Enix 宣布取得了《辐射 3》的 Gamebryo 引擎的授权，正在开发一款未公布的新作。

03.18 据英国零售商透露，索尼准备于近期降低 PS3 的售价，并且 PSP 可能也会同步降价。

03.18 日本《FAMI 通》杂志报道 Tecmo 将于今年秋季推出 PS3 独占的《忍者龙剑传 Σ2》。

03.19 世嘉宣布《如龙 3》发售三周后，出货量突破了 50 万套，系列共出货 320 万套。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PS3/PSP/X360《战地双雄 第 40 天》今冬发售

去年春季，EA 成功打造了《战地双雄》这个新品牌，游戏销量超过 250 万套。在该作发售前，续作就已经投入开发。EA 日前宣布《战地双雄 第 40 天》(Army of Two：The 40th Day) 将于 2009 年冬季发售，令人惊喜的是，除了 PS3 和 X360 版外，本作也将会推出 PSP 版。

负责本作开发的是 EA 蒙特利尔工作室，游戏以发生了一系列自然灾害的上海为背景，在场景设计上借鉴了电影《苜蓿地》的设定。本作在操作上将会进行简化，例如引入了自动掩体系统，同时提供更为流畅的协作战术。本作还采用了类似于《战争机器》的急冲镜头处理方式。在游戏中，主角 Salem 和 Rios 经常会分散，例如在一场大爆炸中分散到摩天大楼的两个危险之处，玩家要克服种种险境前往解救身陷困境的伙伴。本作的另外一个重要新系统是"协力游戏手册"，玩家可以在屏幕中调出有关周围环境的信息，例如对着一群敌人使用该系统，就会知道各自的行动特征，玩家可以借此信息采取相应的战术。



硬件 HARDWARE PS3 近期降价 100 美元？ PSP 也将跟进？

由于价格高昂，PS3 至今仍在三大次世代主机中垫底，去年年末商战期间，X360 降价 50 美元之后，进一步拉大了与 PS3 之间的销量差距，PS3 年末商季的销量从 2007 年的 490 万台降低到 446 万台，SCE 的销售收入也降低了 32%。目前索尼正面临零售商与第三方越来越强烈的降价要求。最近 Janco Partners 投资公司分析家 Mike Hickey 表示，如果索尼无法迅速提高 PS3 的装机量，第三方发行商将会把 PS3 的游戏开发预算大幅度转移给 Wii。Hickey 认为，PS3 预计将于 4 月之前降价 50 ～ 100 美元。

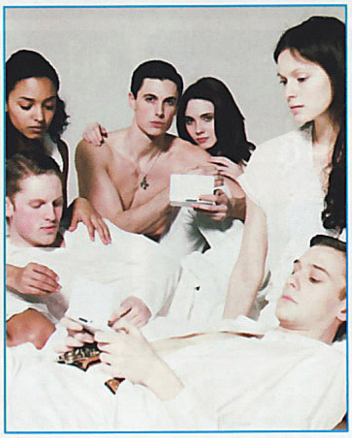
第三方对索尼的降价呼声非常强烈，EA Sports 总裁彼得 · 摩尔说："我们无法对占领半壁江山的 Wii 视而不见，索尼显然要在价格上做出行动。"由于 PS3 迟迟不降价，EA 已经将更多的开发资源转移到 Wii，Activision Blizzard 去年的收入中，有 39% 来自 Wii，PS3 只占 19%。

零售商方面也有越来越明显的 PS3 降价迹象，不少零售商都推出了价格实惠的 PS3 特别套装，被认为是为 PS3 的正式降价进行清货。英国 CVG 网站报道，根据零售商透露，索尼已经通知他们 PS3 将于近期降价，而且届时 PSP 也会降价。该零售商说："索尼的降价打算已经筹划了很久。"根据业内流行的说法，PS3 的降价幅度应该是 100 美元。

特报 SPECIAL《光环》联机技术遭巨额索赔

位于纽约的 Paltalk 控股公司最近将微软告上了法庭，索赔 9000 万美元，理由是 X360 与"《光环》系列"侵犯了 Mpath 互动公司的两项专利。Paltalk 的律师 Max Tribble 表示，该专利是关于"在多台电脑上控制互动程序的技术"，也就是说与"《光环》系列"网络模式的技术有关。Tribble 表示，微软曾经找到 Mpath 就该专利进行了谈判，认为这种技术"非常有价值"。微软的代表律师 David Pritikin 承认确实有过这样的会谈，但他表示该专利仅与电脑间的拨号通信方式有关，与《光环》完全不沾边。Pritikin 还向陪审团透露，当初 Paltalk 只用了不到 20 万美元就从 Mpath 那里买来了这两种专利。

硬件 HARDWARE 一亿台！ NDS 创造新历史！



在去年的 E3 展中，美国任天堂总裁雷吉曾经表示 NDS 将于今年 3 月 31 日之前突破一亿台销量。任天堂果然没有令人失望，3 月 11 日，任天堂宣布 NDS 全球累计出货量已突破一亿台，成为继 GB、PS 和 PS2 之后，第四部突破一亿台销量的主机。

任天堂表示，从 2004 年 11 月 21 日发售到出货一亿台，NDS 只用了 4 年 3 个月零 2 周的时间，创造了游戏机历史上的最快纪录。并且 NDS 的软件销量也非常惊人，销量超过 1000 万套的游戏共 7 款，百万大作共 83 款。鉴于目前 NDS 持续热销的势头，其最终销量突破 Gameboy 1.18 亿台的记录已成定局。今后任天堂的目标是让 NDS 从"每户一台"发展成"人手一台"。

软件 SOFTWARE 纪念 30 周年！PS3《高达战记》公布！

2002 年 8 月，Bandai 在 PS2 上推出了一款 3D 动作游戏《机动战士高达战记》，以其独特的世界设定与团队作战的超高战略性获得了玩家的好评。今年是“高达”诞生 30 周年，《机动战士高达战记 U.C.0081》将会作为纪念作品在 PS3 上推出。本作继承了前作的系统特征，在画面上自然大幅进化，而最大的卖点则是其网络模式和收录了大量原创剧情的剧本模式。本作目前开发度为 60%，发售日未定。

本作的故事背景为 U.C.0081 年，即一年战争结束将近 2 年之后。游戏的主人公是联邦军的 32 岁男子尤格 · 克罗。继 PS2 版前作中的 RX-78-6 高达后，神秘的 RX-78-7 将会在本作中登场。本作的网络模式分为两种，一种是最多可 4 人玩的协力模式，还有一种是最多 8 人玩的对战模式。

此外，为庆祝高达 30 周年，目前索尼正在与 NBGI 合作，为 PS3 打造高达视频点播服务“Gundam Viewchives”，用户可以点播与高达有关的各种动画和节目，同时提供相关资料。

我活不了多久了，希望能再多玩两款游戏……真希望他们能够每隔两年推出一款新作。



对于《勇者斗恶龙 IX》的延期，普通玩家最多就是再耐心等一段时间，但日本 73 岁的女演员淡路惠子担心这次延期可能会让她再也无缘玩到这款等待已久的游戏。曾在 160 多部电影中出演的淡路惠子最热爱的是三个游戏系列是《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《Mother》。

业界声音







如果你认为我们的追加内容不值那个价钱，那么答案也很简单，不要买就好了。

最近 Capcom 宣布将推出 5 美元的《生化危机 5》对战模式，对此很多玩家认为 Capcom 是在“骗钱”，美国 Capcom 市场部副总裁 Christian Svensson 表示追加内容与正式版发售日隔这么近并不代表 Capcom 故意把游戏拆开来卖，对此不满的玩家大可不买。



我感觉人们越来越倾向于快餐型游戏，下载游戏对 PSP 的未来将更加重要。



最近 SCE 的 Ray Maguire 坦言，“第三方不大喜欢 UMD”，他还表示通过下载的方式发行游戏将会在 PSP 上更加普及，这进一步加剧了人们对无 UMD 版 PSP 的猜测。

业界声音

特报 SPECIAL 游戏公司 CEO 年薪大揭秘

2 年前，彼得 · 摩尔从微软跳槽到 EA Sports 当总裁，百万美元的年薪令人艳羡，其实在游戏业界，百万美元年薪对于总裁级别的管理者也不算太多。根据几家知名游戏公司向美国证监会提供的资料，年薪最高的 CEO 是 Activision Blizzard 的 Bobby Kotick，去年他的年薪高达 1490 万美元！

在 Kotick 的年收入中，基本年薪其实只有 100 万美元，奖金高达 500 万美元，还有 300 万美元的额外奖金，此外还有 590 万美元的股权收入。Kotick 能有这么高的年薪，是因为他成功策划了与暴雪的合并，创造了全球最大的第三方游戏软件商。在 2007 年，他的奖金只有 280 万美元。作为 AB 最大竞争对手的 EA，其 CEO John Riccitiello 去年年薪为 500 万美元，其中基本年薪为 75 万美元，股权收入为 360 万美元，另有 62 万美元的奖金。虽然去年美国多数游戏公司都在经济危机的冲击下出现亏损，但 CEO 们的收入似乎没有受到太大影响，即使是有破产危险的 THQ，其 CEO Brian Farell 也有 270 万美元的年薪，其中基本年薪为 65 万美元，股权收入为 140 万美元。

不过也有一些 CEO 的收入在经济危机中暴跌。Midway CEO Matt Booty 去年年薪只有 38.7 万美元，毕竟该公司事实上已经破产，能有这样的收入已经可以知足了。那么年薪最低的 CEO 是谁呢？他就是《GTA》发行商 Take-Two 的 CEO Ben Feder，去年他的年薪只有 1 美元！你没有看错，虽然 Feder 去年的收入肯定不止 1 美元，但 Take-Two 确实只向他象征性地发了 1 美元的薪水，这使他成为名符其实的“叫花子 CEO”。

软件 SOFTWARE 新三部曲！《莱顿教授与魔神之笛》公布



作为 Level-5 转型为发行商后的第一部原创作品，“《莱顿教授》系列”获得了巨大的成功。在三部曲结束之后，Level-5 决定再打造一个新三部曲，其中的第一部作品《莱顿教授与魔神之笛》将于今年秋季在 NDS 上发售！届时将会与同期上映的电影版《莱顿教授与永远的歌姬》联动。

Level-5 社长日野晃博表示，《莱顿教授与最后的时间旅行》原本已经是系列的终结，但是由于玩家对续作的呼声实在太高，因此决定打造《莱顿教授》的“第二季”。《莱顿教授与魔神之笛》的故事发生在《莱顿教授与不可思议的小镇》的 3 年前。某日，莱顿教授来到了一个神秘的“雾之村”，在那里他首次遇到了少年卢克，此外本作还会出现新女主人公——亚裔美丽女性雷米。游戏剧情则是围绕“魔神传说”，据说在吹响“魔神之笛”后，将会有神秘巨人摧毁城市，他到底是神还是魔？



所有开发者都恨不得 PS3 能免费赠送，这样他们就可以卖出更多的“剃刀片”。



对于最近第三方强烈要求 PS3 降价的呼声，SCEA 市场部高级副总裁 Peter Dille 表示，游戏产业就像剃须刀行业一样，“卖刀片的”当然希望“刀架”卖得越便宜越好，但索尼要在扩大装机量的同时兼顾盈利性。

《现代战争 2》将再次抬高射击游戏的整体水准。

Activision 首席财务官 Thomas Tippl 日前表示，《使命召唤 现代战争 2》将成为今年最火的游戏，“Infinity Ward 工作室的开发水准，依旧强到令人难以置信。”

业界声音

特报 SPECIAL 打造最强画面！CryEngine3 即将降临！

在画面效果方面，至今仍然没有哪一款游戏能够真正超越 2007 年的《孤岛危机》，该作所使用的 CryEngine2 站在了业界的技术之巅。现在德国 Crytek 公司正准备为游戏业带来一场新的技术冲击。在 3 月 23 ～ 27 日召开的游戏开发者大会中，CryEngine3 将会首次公开，届时也许还可以看到使用该引擎制作的首款游戏。

由于 CryEngine2 是一款为 PC 打造的游戏引擎，而 PC 单机游戏市场正严重萎缩，因此该引擎虽然技术强大，但在业界的应用范围非常狭窄。而 CryEngine3 是一款为 PC 和家用机打造的游戏引擎，不仅可用于 PS3、X360 的游戏开发，而且还可以用于开发下一代游戏。根据此前的传闻，第一款采用 CryEngine3 的游戏可望于 2011 年发售。



软件 SOFTWARE《生化奇兵 2》正式公布，Big Sister 降临！

在 2007 年拿奖拿到手软的《生化奇兵》中，Big Daddy 与 Little Sister 无疑是最具标志性的角色形象，而在续作中，将二者结合的“Big Sister”将会成为新标志，而且据称很可能会出现“Little Daddy”！



游戏讲述在前作事件的 7 年后，世界各地的一些城镇都出现了少女被袭击者“thin”绑架的报道，据目击者称，袭击者经常在海边出没。袭击者其实就是“Big Sister”，是 Little Sister 的机械改造形态，她们已经成为海底城市销魂城的统治者。ADAM 的发现者 Tenenbaum 宣称，Big Sister 绑架少女的目标是要将她们也改造成 Big Sister。

在本作中，玩家将扮演销魂城创造出的第一个 Big Daddy，他在前作的事件中幸存。玩家可以使用他的钻头和铆钉枪为武器，但是如果持续使用就会过热。玩家也可以使用“质体”为武器，但效果有所不同，具有独特的升级方式。玩家可以左右手同时使用两个质体或者两种武器。前作中 Big Daddy 的身体冲撞等能力也会用到。当玩家杀死一定数量的 Big Daddy，就会遭到 Big Sister 的攻击，他们速度极快，而且攻击力更强。玩家可以从其他 Big Daddy 那里夺走 Little Sister，并将其“收养”，然后从尸体中获取 ADAM。当 Big Sister 靠近时，Little Sister 会唱歌提醒玩家。此外，本作将会加入网络多人模式。

本作预定于 2009 年 10 月 31 日之前发售。

硬件 HARDWARE Wii 于英国全面提价！



作为硬件配置最低的次世代主机，Wii 保持着丰厚的利润，而且发售至今 2 年半价格依然坚挺，不仅如此，最近在英国 Wii 反而开始涨价！

任天堂表示，由于英镑的持续贬值，他们不得不提高 Wii 的售价，涨幅为 18 ～ 20 英镑，此举已经给英国零售商造成极大的压力。因为任天堂提高的是发货给零售商的批发价，而很多零售商为了不引起玩家的反感，在进货价提高的同时并没有提高零售价，因此销售 Wii 的利润率大大降低。任天堂说：“我们也不想提高批发价，但是英镑实在贬值得太厉害。零售商卖给消费者的价格可以自己决定。”由于 Wii 在英国依然非常畅销，对于任天堂的涨价行为，英国零售商也无可奈何，GAME、Gamestation、HMV 等知名连锁店目前只能通过与软件捆绑销售的方式变相提价。

软件 SOFTWARE 揭露系列黑暗面！《生化危机 黑暗历代记》公开



2009 年 3 月 12 号在美国旧金山举办的《生化危机 5》发售派对上，制作人川田将央公布了全球销量 100 万套以上的《生化危机 安布雷拉历代记》的续作——《生化危机 黑暗历代记》，游戏仍旧延续前作的光枪射击系统，支持双人游戏，并且加入了基于遥控器手柄的“躲避系统”和双主角之间的互助要素。

本作的故事内容为《安布雷拉历代记》中未涉及的《生化危机 2》，并将为大家揭开前作中遗留问题的答案。游戏中，玩家将扮演“当年”的里昂和克莱尔重新体验一次浣熊镇的恐怖，再次回到《生化危机 2》中大家熟悉的街道和古堡中一定会给大家带来熟悉的感动。

值得一提的是，制作人表示本作将回归“《生化危机》系列”最原始的黑暗风格，从游戏的名字也可得知，“黑暗”将是这款作品的关键词，会通过恐怖感、故事线和人物要经历的感情线上表现出来。制作组非常重视本款光枪射击游戏中按预定轨道路线前行的镜头走向，通过有针对性的镜头运用表现出僵尸的血腥恐怖感，让玩家感受到同伴间互相帮助、逃出生天的刺激经历。



软件 SOFTWARE 《忍者龙剑传 Σ2》今秋杀入 PS3

2007 年在 PS3 上推出的《忍者龙剑传 Σ》销量顺利突破 50 万套，然而制作人板垣伴信却对该作十分不屑，宣称其“只是助手的作品”。也许是因为板垣伴信的坚持，《忍者龙剑传 II》依然是 X360 的独占游戏。不过在板垣伴信辞职后，为 Team Ninja 的作品登陆 PS3 提供了机会。Tecmo 曾表示将会在 3 月 24 日于旧金山公布一款 PS3 独占新作，并称该作为“史上最 × × 的游戏”，看起来这款游戏就是《忍者龙剑传 Σ2》，即《忍者龙剑传 II》的强化版。

《忍者龙剑传 Σ2》将于今年秋季发售，《忍者龙剑传 Σ》的制作人早矢仕洋介继续担任本作的制作人。本作基于《忍者龙剑传 II》进行移植，将会增加大量新内容，例如新武器和超巨大的新 BOSS，而更加令人关注的是，“《死或生》系列”的人气角色绫音将会在本作中作为可操作角色登场，并且可以与隼龙协力使出合体技。







软件 SOFTWARE 《生化危机 5》首批出货突破 400 万套！



在《生化危机 5》发售之前，Capcom 曾经将其财年内销量目标从 230 万套提高到 320 万套，现在看来，这已经算是保守的数字。Capcom 于 3 月 16 日宣布，《生化危机 5》首批出货量超过 400 万套，创造了系列最快销售记录，并且总销量很有可能会超过《生化危机 2》。

在本作发售前，于 PSN 和 Xbox LIVE 上发布的试玩版下载量就超过了 400 万，可见玩家对该作的热情之高。Capcom 同时还表示，三部《生化危机》电影的总收入已经超过 3 亿美元。而 CG 电影版《生化危机 恶化》出货量已经超过 150 万套。

《生化危机 5》不仅为 Capcom 创造了丰厚的销售收入，而且今后预计会在网络下载方面给 Capcom 创造可观的额外收益。最多可 4 人联机对战的“对战模式”将于 3 月 26 日提供下载，定价为 5 美元。该模式包含了两种游戏类型，分别为比赛杀敌数的“猎杀”和玩家间互相残杀的“生存”。

INFO 新闻短波

《质量效应 2》X360 独占

EA 收购 BioWare 之后，《质量效应 2》将推出 PS3 版的传闻就开始出现，EA 首席执行官 John Riccitiello 也曾表示该作将会是“跨平台游戏”。然而令 PS3 玩家失望的是，所谓的“跨平台”其实是 X360 和 PC 这两个平台，EA 日前确认本作将于 2010 年在 X360 和 PC 上发售。



《鬼泣》系列过千万

Capcom 宣布，“《鬼泣》系列”目前的全球累计销量已经超过 1000 万套。

《吃豆人》30 周年纪念作

NBGI 宣布，为了庆祝《吃豆人》诞生 30 周年，将于 2010 年推出该系列最新作，本作的制作人将会是“《索尼克》系列”主创人员安原广和，他在离开世嘉后加入了顽皮狗工作室，参与开发了 PS3 大作《未知海域》，之后跳到 NBGI 美国分公司担任高级设计主管。

《GTA IV》出货 1300 万

Take-Two 宣布，《横行霸道 IV》目前累计出货量已经超过 1300 万套，PS3 与 X360 版销量基本相同。不过在上个财季，Take-Two 的净亏损从 3800 万美元提高到 5040 万美元，亏损主要源于股票有关的损失以及营销和开发费用。Take-Two 预计其全年销售收入可以达到 11 ~ 12.5 亿美元。

樱井政博大招聘

不久前，任天堂资助樱井政博成立了 Project Sora 公司，并且投入新作的开发。近日该公司开始在日本大规模招聘，并且在杂志上刊登全版招聘广告，广告中说：“我们已经获得了任天堂的全面支持，将要开发任天堂本身无法制作的游戏。”樱井政博表示，他将会开发一款前所未有的独特作品。

iPhone 游戏超 6000 款

据市调机构 Mobclix 统计，在苹果 App Store 上提供下载的软件中，游戏已经占到四分之一，有 6165 款游戏可供玩家下载，其中免费游戏 1485 款。

《ICO3》即将公开？

最近有知情人士宣称，《ICO》制作人上田文人将会在 3 月末的游戏开发者大会中公布其最新作品，该作很可能会在 6 月份的 E3 展中公布影像甚至试玩。不过上田 FANS 先别忙着兴奋，因为据称该作要到 2010 年秋季才会发售。

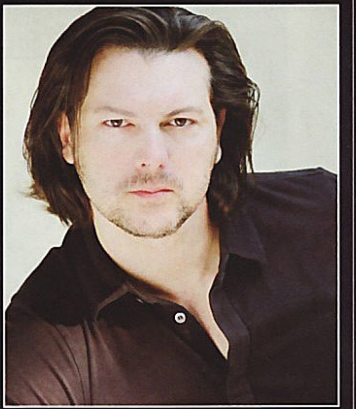
《特工叮当》逆向移植

多款索尼第一方 PSP 游戏逆向移植到 PS2 后，人气大作《特工叮当》也加入了逆向移植的大潮。PS2 版《特工叮当》将于今年 5 月 26 日发售，本作将加入全新道具和间谍车。



“斯内克”创办工作室

因为一直担任斯内克的配音而广为人知的 David Hayter 同时也是一位剧本作家，最近他与电影《守望者》的制片人 Benedict Carver 合伙创办了一家工作室，名为“黑暗英雄”（Dark Hero）。该工作室将会从事电影、电视、网络和游戏项目，主要为动作、科幻和恐怖类型，他们的第一个项目名为《魔鬼研究》（Demonology），根据 Hayter 本人在日本上国际学校时的经历制作。



SE 使用新引擎

使用“虚幻引擎 3”开发了《最后的神迹》之后，SE 最近又获得了 Gamebryo 引擎的授权，正在开发一款未公布的新作。Gamebryo 引擎之前的代表作是《辐射 3》。

《光环战争》过百万

微软宣布，《光环战争》发售三周后，销量已突破 100 万套，玩家总共进行了 260 万局网络比赛。

《GamePro》进军游戏发行业

游戏杂志进军游戏发行业这不是什么新鲜事，日本《FAMI 通》杂志出版商 Enterbrain 就有游戏发行部门。现在有 20 年历史的美国《GamePro》杂志也开始进军游戏发行业。《GamePro》初期将主要发行 iPhone 游戏，以及通过微软的 XNA 计划发行一些迷你游戏。

任天堂摇滚登山游戏

根据美国游戏评级协会 ESRB 透露的信息，任天堂正在开发一款名为《摇滚登山者》（Rock N' Roll Climber）的游戏，正如其名所示，本作将会把摇滚与登山这两种题材奇妙融合，对应平台为 Wii。

《漫画英雄对 Capcom》HD 重制？

由于《超级街头霸王 II Turbo 高清混合版》大获成功，Capcom 可能会将更多格斗名作进行高清化重制。最近美国 Capcom 副总裁 Christian Svensson 表示有大量玩家强烈要求制作《漫画英雄对 Capcom》的高清重制版，他们也正在考虑这一问题。



新闻综述 REVIEW

■春意盎然

去年上半年，PS3 打了一场漂亮的反击战，用《GT 赛车 5 序章版》、《潜龙谍影 4》等大作成功超越 X360，可惜在下半年急转直下，在对方的降价和大作攻势前几无反手之力。在这个春季里，PS3 的反攻也在酝酿中。《如龙 3》出货量顺利突破了 50 万套，《生化危机 5》PS3 日版销量也有望紧接着突破 50 万，《无双大蛇 Z》首周销量也顺利登上了排行榜首，使得 PS3 的销量连续三周大幅超越 Wii。与这股明显的回暖势头相呼应，近期有多款 PS3 独占新作陆续公开，Tecmo 不出所料地为 PS3 打造了《忍者龙剑传 Σ2》，对 PS3 态度冷淡的 NBGI 也公布了《机动战士高达战记 U.C.0081》，接下来的一两个月将会有《最终幻想 XIII》试玩版和《真・三国无双 5 帝国》等大作上市，有望保住 PS3 目前来之不易的成绩。

与日本相比，PS3 在欧美的表现较为令人失望，《杀戮地带 2》对 PS3 的销量提升作用只维持了不到两周，目前 PS3 在美国和欧洲的周销量又明显落后于 X360。降价是 PS3 脱困的惟一出路，近期关于 PS3 即将降价的传闻可以说是不绝于耳，其中也不乏可靠性极高的消息来源，但索尼官方却一直在否认降价传闻。索尼担忧的是 PS3 降价后 X360 也会紧跟着降价，这将会导致 PS3 的降价效果大打折扣，毕竟 PS3 就算降价 100 美元仍然是市面上最贵的主机，况且美元与欧元一直在持续贬值，给 PS3 造成了更大的成本压力。

★本期之星 NDS

NDS 是怪物级主机，它不仅用最短的时间创造了一亿台的销量，而且销量过亿仍然可以保持巅峰状态的销售速度，这是 PS2 也望尘莫及的成就。由此看来，任天堂确实是大大扩张了市场规模。更可怕的是，任天堂对这个新市场的开拓目前没有任何脚步放缓的迹象。



近期任天堂虽然在欧美没有推出 NDS 的任何大作，硬件销量却没有消退之势。NDSi 在欧美发售后，可能会再次出现长期的供不应求现象。

■关注 GDC

春季的业界第一盛事——游戏开发者大会（GDC）即将于 3 月 23 日开始举办，在英国 GI.biz 网站的调查中，该展会被业内人士评选为今年“最重要”的业界盛会，甚至超越了 E3 展。

今年的 GDC 看点不少，岩田聪的基调演讲想必会爆出重头新闻，微软据称会公布今年的旗舰大作，索尼可能会展出 Team ICO 新作，甚至还有新版 PSP 的传闻，在尖端技术方面将会有 DX11、CryEngine3 等“次次世代”的震撼冲击。本刊下期将会有 GDC 的深度报道，敬请关注！

图说新闻 SCENE



■恐龙猎人2

在《恐龙猎人 2》中将拥有全世界最疯狂的游戏创意：扮演巨大的恐龙猎杀人类！先别热血沸腾，你永远也无法玩到这款游戏，因为迪士尼已经将本作取消并裁员，这张图片是界面设计师 Garrett Knights 泄漏的开发中画面。



■火爆狂飙

《火爆狂飙》又出新作了？这估计是大多数人看到这张截图的第一反应。其实这是《完美机车》开发商“黑岩工作室”为迪士尼开发的最新作《争分夺秒》(Split／Second)，它比《火爆狂飙》还要火爆，因为玩家可以通过制造爆炸改变赛道路线！游戏的对应平台为 PS3／X360。



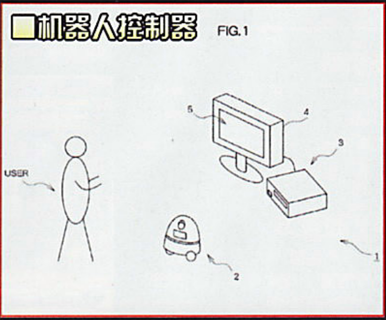
■贺《如龙3》大热销

PS3 在日本发售近两年半之后，终于出现了第二款销量突破 50 万套的游戏。与 27 家公司联合宣传的《如龙 3》发售三周后出货量突破 50 万套，系列累计出货 320 万套。已经为 PS3 赔了血本的世嘉总算是守得云开见月明！



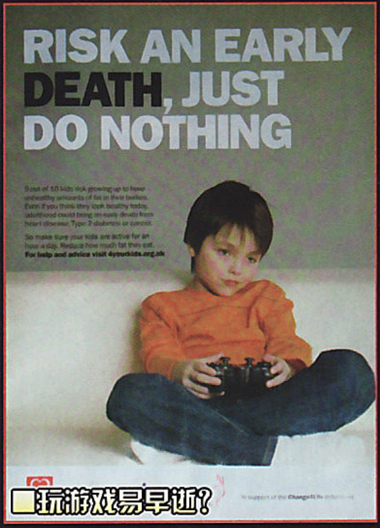
■坂口博信RPG新作

四年前坂口博信的 MistWalker 通过在官网发布设定图的方式预告了《失落的奥德赛》，现在 MistWalker 官网又出现了几张神秘的设定图，其作者为藤坂公彦，他的代表作是《龙背上的骑兵》，之前由他担当人设的《Cry-On》不幸难产。



■机器人控制器

未来游戏机的进化也许将会围绕玩法的进化，对此索尼已经做好充足的准备。这是 SCE 的一张最新技术专利图，标号为 2 的设备是一个小机器人，配备了摄像头和麦克风，能够分析它所“看到”和“听到”的状况，并作出相应的反应，这样的游戏到底怎么玩呢？不用太在意！因为这款专利十有八九会像其他的无数专利一样被永远尘封在资料库中。



■玩游戏易早逝？

英国虽然是欧洲最大的游戏市场，但英国政府非但没有支持游戏业，反而总是处处作对。最近英国政府委托广告公司“The Gate”制作的公益广告中，就宣扬了“玩游戏易早逝”的观点，认为躲在家中玩游戏造成的青少年肥胖问题将导致早逝。由于广告中使用了酷似 DualShock 的手柄，索尼目前正考虑起诉 The Gate！

铁拳制作人原田胜弘杭州专访



杭州“神采飞扬”于3月7日举办了全国《铁拳6》巅峰战，并请来了大名鼎鼎的“《铁拳》系列”制作人——原田胜弘先生作为本次比赛的特邀嘉宾。笔者有幸零距离接触到了这位“铁拳之父”，以一个狂热的铁拳爱好者的身分与他进行了面对面的交流，并向原田先生问了一些国内《铁拳》玩家会比较感兴趣的问题。以下整理了本次采访的主要内容：

nfx：原田先生您好，《铁拳6》的街机版本已经正式在中国大陆推出了行货，请问将来有没有可能像日本、韩国那样架设TEKKEN-NET网络联动呢？

原田：日本的TEKKEN-NET是用手机联动的，会员要向运营商缴纳一定的月租费用，韩国的TEKKEN-NET以PC端代替日本的手机进行这部分的操作，而机房要向NBGI运营部门缴纳一定的费用。据我所知，中国目前的手机网络和收费环节都还有一些不能解决的问题，所以短期内在中国架设TEKKEN-NET似乎还有一定的难度。

nfx：请问《铁拳6 血统叛乱》是否是6代的最终版本？以后还有没有再出加强版的可能？

原田：从调查来看，日本玩家不希望再推出新版本的反映比较多，不过《铁拳》是全世界的格斗游戏，海外地区对此普遍表示无所谓。而我们想将《铁拳》不断完善，以做出更有趣好玩的游戏为第一宗旨，所以如果玩家对此有需求，我们也还是会做的。

nfx：能否向我们透露一下《铁拳7》大约会在什么时候公布？

原田：《铁拳7》还没有正式进入开发阶段，目前最重要的是6代的家用机版本，我们制作组要依照6代家用机版的销售情况来定7代的制作方针，所以有关7代的情况还无可奉告。

nfx：家用机版的《铁拳6》会不会像贵公司的另一款格斗大作《灵魂能力IV》那样，在不同平台加入不同的原创游戏人物呢？

原田：“《灵魂能力》系列”我也是主要开发者之一，TEKKEN PROJECT部门中也有相当一部分人员是开发《灵魂能力》的核心人员，而关于《铁拳6》家用机版是否会加入原创角色这个是秘密，你自己猜吧（笑）。

nfx：在《铁拳6》中，原田先生有没有个人最喜欢的角色？

原田：每个角色我都喜欢，他们都像是我的孩子一样，都是我们精心设计出来的，我把他们每一个人物都当成《铁拳》不可或缺的灵魂，不过如果说到近来最有感觉的角色，应该是风间仁这个角色吧，一直以来在剧情设定里我都将其设定为一个代表正义与邪恶矛盾之间的命运之子，但是从6代开始我们尝试让其走上纯粹的邪恶反派之路，以此来展现他的个性，这会让人觉得很有趣，也使该角色更充满人格魅力。

nfx：那么在今后的《铁拳》作品中，人物还会增加吗？（心里捏了把汗，现在已经有40个角色了）

原田：这个当然，我还有很多很多的“孩子”呼之欲出呢！

nfx：风间仁的母亲风间准在全世界的《铁拳》老玩家中均有较高的人气，她在以后的作品中是否还有登场的可能？

原田：我们深知每一位角色都有其固定的拥护者，准虽然淡出了主线的剧情，但是将来也不是没有登场的可能。

nfx：关于《铁拳6》登陆X360这件事，有不少的《铁拳》玩家表现出不满的情绪，至少在互联网的BBS论坛上可以听到一些这样的声音，请问您有什么看法？

原田：《铁拳》登陆X360也是为了扩展更多的玩家群体，而且《铁拳》在欧美也有很大的市场，X360在欧美占有很大的市场份额，所以我们才这样决定的。当然家机用版的延期并不是因为这个原因，应该说是进一步加强游戏品质，家用机版的《铁拳6》将会是感动全世界的作品。

nfx：您误会了，我的意思是说“《铁拳》系列”在6代以前一直都只登陆于PS系主机的，所以很多FANS也都有了惯性，认为《铁拳》理所当然就只会出在PS系主机上，因为《铁拳》是PS系主机的代表作品……有一些FANS甚至在《铁拳6》还没有发售前就以高价购买了PS3主机，静等PS3版《铁拳6》的到来，而如今……这可能是他们不满的主要原因。

原田：（苦笑）这个确实不知道怎么说才好，我还是很希望玩家们能一如既往地支持“《铁拳》系列”，因为即便移植到X360平台，PS3玩家也依然可以玩到《铁拳6》，两者之间并不冲突，而今后的“《铁拳》系列”家用版本也要往世界的、多元化的方向发展……

nfx：《铁拳6》正式进入中国大陆市场，最后请谈谈市场前景和未来在中国有什么样的规划？

原田：我对中国的市场目前还不太了解，这是我第一次正式来中国，之前我去过韩国和欧美的一些国家，做了很深入的市场调查，对这些市场未来的前景十分乐观，因为他们的市场已经很成熟，我们对此很有信心，特别是欧美，有非常强大的《铁拳》玩家基数和群体，他们的狂热令我感动，韩国也是，以前的5代和《DR》的时期，我们也没有在那里架设TEKKEN-NET，当时TEKKEN-NET服务只有日本才有，而6代开始我们也给韩国地区架设了TEKKEN-NET服务……对于中国，虽然了解还不够多，但是我们一直认为这是一块非常具有潜力、也非常值得投入的市场，借着这次与神采飞扬公司合作的机遇，也有了正式进入中国大陆市场进行调查的机会，相信随着以后我们今后彼此会有更深入的了解与更深层次的合作，这也是我们所希望的。

nfx：感谢原田先生回答了这么多问题，作为一个《铁拳》玩家能够采访您，我感到非常荣幸。

原田：不客气。

文 nfx 编 胜负师



■原田先生为笔者带来了不少礼物，有由他签名的文件夹、IC卡收纳包、制作组的签名海报等等，而一本名为《TEKKEN HISTORY》的豪华收藏盒中包含了“《铁拳》系列”6部家用机版本的正版软件，实在是一份厚礼，这让笔者感动不已。

绝境求生



7 年前，在霍华德 · 斯金格爵士 60 大寿那一天，索尼与飞利浦和松下联合发布了新一代光碟技术标准 Blu-ray Disc。6 年后，又是在斯金格爵士生日那天，东芝的 HD-DVD 阵营发表了败北声明。那一天，66 岁的斯金格在英格兰牛津郡的大宅里大宴亲朋，他满面红光地告诉人们：下一财年，索尼将实现 4500 亿日元的净利润。

一年后，曾当过兵、在越战中挨过子弹的斯金格遭遇了人生的又一场危机，4500 亿日元的净利润预期变成了 2600 亿日元的净亏损，索尼的股价缩水了 70%，索尼集团的所有部门几乎都在亏损。据此，瑞士信贷的一位分析家在其报告中提出了耸人听闻的推测——索尼可能破产？

这可能是索尼集团创立 60 几年来最严峻的一场危机，斯金格在黑暗中度过了 67 岁生日。一周后，他在东京召开新闻发布会，宣布了索尼集团的再次改组，斯金格在会中说，这是对“旧索尼”最后的清算。

文 Lancer　美编 心の永恒

中钵之美学

2 月 27 日公布的索尼重组计划中，新增了四个旨在促进跨公司协作的新部门，分别由 4 位较为年轻而忠诚的新一辈管理者执掌，斯金格将他们称为索尼的“四个火枪手”。有人从权力阴谋论的角度，推断这四人是斯金格为强化集权控制而栽培的党羽，他们将以跨公司协作的名义逐步打破索尼各子公司的自治权，将索尼的“联邦制”转为集权制，让大权在握的斯金格能够借由四个火枪手推行他的索尼再造计划。在发布会中斯金格发表了一连串具有挑衅性的发言，矛头直指索尼的保守派：“在索尼内部依然存在固步自封的顽固势力，我们将对其逐一击破。”

在斯金格对索尼的“官僚性阶层”大加挞伐时，坐在邻座的中钵良治表情尴尬。在这次改组中，中钵良治坐上了“副会长”这个冷板凳，负责产品安全、环保等闲杂事务。当斯金格在会中始终用微笑表示对改革的信心时，中钵良治却垂着头一脸落寞。

斯金格说，他的错在于一开始就没有完全放开手脚，在日本的老臣子们对他存在排挤心态时，没有用更强硬的手段贯彻他的改革计划。在他的前三年任期里，他每个月只有两个星期呆在东京，在纽约和牛津郡都有豪宅的他甚至没有在东京购置物业，而是宁愿住在酒店。斯金格的一位批评者说：“索尼的问题根源出在日本，而霍华德爵士却只是东京的过客。”现在，斯金格每个月呆在东京的时间有 3 个星期。

在日本，只有在一家企业准备进行深入骨髓的改革时才会聘请“洋人”当首席执行官，因为日本的经理人有保守的惯性思维。斯金格尽了他最大的努力进行改革，但是与将尼桑拯救于破产边缘的巴西经理人卡罗斯相比，斯金格的改革谈不上激进。现在斯金格正为此而懊悔。金融危机给了他一个排除阻力、彻底改革的机会。这是斯金格的最后一个机会，如果这次彻底改革无法及时拯救索尼，下一个下台的将会是斯金格自己。

斯金格有他必须改革的理由，中钵良治也有他保持传统的苦衷。终身雇员制在日本是根深蒂固的观念，索尼作为日本最受青睐的雇主之一，曾是无数大学毕业生们最希望托付终身的去处。中钵良治要为日本的 6 万名雇员以及他们的家庭负责，因此在之前的几次裁员中，中钵坚持日本本土不裁员的原则，这让他在日本索尼老将们的心目中有极高的地位。在这次的权力更迭中，日本媒体大多站在了中钵良治的一边。

中钵良治于日本宫城县出生，毕业于东北大学，29 岁加入了他憧憬已久的索尼，亲身经历了索尼最朝气蓬勃的年代，与质朴的工程师们见证了各种电视和影音产品的诞生，忠心耿耿地为索尼服务了大半生。一位索尼前营运总监说：“中钵是一直在开发一线工作的人，没有锻炼经营能力的机会。老实说最近的他，看着令人心酸。”

今年 1 月之后，在斯金格不断的逼迫之下，中钵良治被迫放弃社长之职，默默背负了索尼历史上最恶劣的财年业绩，给支持他的人们留下一声叹息。日本《AERA》杂志说，这就是所谓的“中钵之美学”。中钵良治被日本媒体戏称为“木讷的东北人”，败给“老奸巨猾的英国人”是意料之中。斯金格曾坦言：“权力不是靠别人给予，而是靠自己争取。”

斯金格争取权力的方式是从董事会入手。在斯金格与中钵良治双头体制成立之前，索尼的董事会共 16 人，其中索尼内部与外部董事各占 8 人。在 2005 年后，索尼的几家主要股东增派了多名董事。如今在索尼的 15 名董事中，土生土长的索尼人只有中钵良治与井原胜美两人，其余全是社外董事，且洋人董事几乎全是斯金格的朋友。这些外部董事大多是顾问、会计或者金融出身，对技术一窍不通，他们关心的只有财务报表，斯金格可以用它的成本节约计划轻易打动这些具有真正表决权的董事。随着中钵良治的下台，井原胜美也因为其管辖的影音产品部门业绩不佳而让位。仅有的两名索尼系董事相继倒台，索尼的命运完全落到了“外人”的手中。



■中钵良治

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

天赐之子

斯金格通过启动危机管理扫清了障碍，巩固了自己的权力，却也无可避免地在索尼树立了更多的敌人。斯金格除了裁员之外，也降低了所有管理人员的薪资，降薪幅度达2成。斯金格用尽手段保护股东们的利益，却在损失员工的利益。裁员降薪是企业求生最残忍也是最无奈的手段，索尼老将们认为真正优秀的CEO应是开源高手而非节流专家。原索尼副社长说："索尼到今天的地步，霍华德身为CEO有不可推卸的责任，然而他却把责任推到中钵和井原的身上以求自保。难道小林（阳太郎）和宫内（义彦）董事看不到事实的真相吗？"

斯金格一直将索尼危机的根源归结为各部门不够团结，认为应通过产品的联合实现复苏。然而"产品联合"恰恰是PS3危机的根源，如果不是背负了斯金格的蓝光战略，以及背负了久多良木健用CELL征服网络时代的宏伟构想，PS3决不至于有如今的窘境。硬件是索尼的根基，至今索尼的老将们依然对抛弃硬件专长转攻软件内容的转型感到不安。斯金格不愧是前社长出井伸之指定的接班人，当他对"电子与娱乐的融合"侃侃而谈时，人们仿佛又看到了十几年前的出井。从1995年开始的10年间，同样兼任社长与CEO的出井伸之开始了索尼的软件化转型，在电影与游戏事业的推进下创造了"出井神话"。然而2003年的SONY SHOCK却让"出井神话"露出了破绽，有人认为偏重软件而导致硬件开发能力降低是SONY SHOCK的危机之源。2005年出井被迫下台后，将权力移交给被戏称为"出井双子"的斯金格与中钵良治，分别掌管软件与硬件。出于对出井线路的反省，2005年9月的索尼中期经营计划中，斯金格提出将经营资源集中到电子部门，而这几年硬件路线的失败让斯金格只能重返软件路线，去年10月的一次会议中，斯金格说索尼的电子部门结构"已经崩坏"。根据索尼对其1万名员工进行的质量印象调查，4成左右的索尼员工认为松下的产品质量更高，8成以上的索尼员工使用过自家出产的产品后曾对质量感到失望，一半左右的员工认为索尼产品的耐久性与可靠性不如竞争对手。斯金格认为索尼的硬件实力已无法超越对手，但可以通过索尼独有的软件资源提高其硬件价值，这是"Sony United"原则的真正含义。斯金格在索尼现有各分公司的基础上另外成立两个集团，就是要打破索尼的官僚化与党派化作风，便于产品的整合。

在索尼的大动荡中，日本财经界也流传着"2月政权说"的理论，认为斯金格大小权力一把抓只是过渡措施，在6月份的股东大会中将会引咎辞职，兼任社长与CEO的时间只有4～6月的短短两月。这种理论的依据是斯金格从去年末开始就已经把"辞职"挂在嘴边，理由是自己年事已高，视力不行，听力也在下降，无法在美国、英国和日本三地间奔波劳碌，而真正的原因当然是被股东惊呼为"史上最恶"的2600亿日元净亏损。这是比6年前的SONY SHOCK还要让人触目惊心的事实，虽然中钵良治已经承担了罪名，但斯金格面临的内外压力更大，屡次裁员降薪已经让索尼内部怨声载道，比起在索尼总部有众多支持者的中钵良治，斯金格更遭人愤恨。如今"索尼最高统帅"的虚名对斯金格已经没有多少值得留恋之处，与其继续承受员工与股东的双重压力，留在一个连奖金都已完全取消的职位上，不如提前退休，回到他的英格兰豪宅颐养天年。

平井一夫是下一任索尼社长的热门人选，作为"四个火枪手"之一，平井一夫最能理解斯金格的改革策略，被视为斯金格的"天赐之子"，由他掌管的"网络化产品与服务集团"在斯金格的整体战略中意义非凡。平井一夫从集团干事的身分一举跃过30余名高层干部，成为索尼集团副社长，在2月27日的新闻发布会中，他难掩心中狂喜，又一次让人们看到了他招牌式的夸张笑容。他满面春风地向记者讲述"推动索尼向下一个阶段迈进"的理想，一位参加了见面会的记者暗地里嘀咕："这完全是把自己当作社长了嘛！"

平井一夫代表的是索尼的软件阵营，另外一名次期社长热门人选是来自硬件阵营的吉冈浩，即"四个火枪手"中统括索尼各类电子产品的另一位副社长。吉冈浩在索尼的硬件工程师中威望很高，是一个能提高公司内部向心力的调整型领导人，但缺乏打造热门产品的经验。两位副社长是索尼的卧龙与凤雏，平井的网络事业将决定索尼的未来，而吉冈的电子事业是索尼的根本，斯金格的目标是让索尼从硬件向软件转型，由此看来平井一夫晋升社长的可能性似乎更大。还有一种可能是平井与吉冈再次继承双头体制，一个当CEO，一个当社长，软件与硬件处于权力均衡的状态。双头体制对索尼而言并无不妥，从盛田昭夫与井深大的创业时代起，索尼就有双头的传统。

只是，如此一来又回到了4年前改革的起点，既然斯金格与中钵的软硬件双头制度无法奏效，平井与吉冈的新双头体制如何力挽狂澜？



▲索尼改组新闻发布会中，平井一夫（右二）的夸张笑容。

网络细胞

3月份，PS3的降价传闻四起，从第三方到分析家都在催促索尼降价，微软也对可能很快就会来临的PS3降价声明翘首以待，英国零售商宣称PS3将于"几周内"降价。看来索尼终于承受不住整个业界的呼吁，PS3近期的大降价已经是不可避免。索尼虽然囊中羞涩，但为了整个集团的宏图大业，PS3的价格不能不降。

斯金格对索尼进行改组的同时，将"网络"提到了新的战略高度。用网络创造数字家电的崭新未来，以CELL芯片为细胞、PS3为中心，建造家电网络化时代，这是久多良木健的构想。斯金格废黜了久多良木健，放弃了CELL，却继承了他的网络构想。斯金格希望将PSN扩展为索尼的标准化网络服务平台，VAIO、索爱手机等具有网络应用价值的产品都将共享PSN的娱乐资源，使这些产品的软件附加价值大大提高，而通过PSN提供的内容因为对应的产品更多，因而会拥有更大的市场、更多的受众，提高内容供应商的热情。索尼产品线太长的劣势将因为网络的串联而成为优势，诠释了"Sony United"的改革真意。PS3是索尼网络战略的核心，所以斯金格把重任交给了平井一夫。金融危机把索尼集团打回了四年前的原型，但与当时相比，如今的"Sony United"开始浮现出一个绝佳的结合点，拥有2000万用户的PSN为索尼的网络计划创造了一个根基扎实的据点。

一月份斯金格的CES基调演讲中，将很大一部分时间留给平井一夫歌颂PSN的伟绩，这可能昭示着PSN与PS3正在成为索尼改革的旗舰产品。索尼集团每隔十年会出现一种划时代的产品，从WALKMAN到PS，索尼的崛起靠的是这些标志性产品。在索尼当前的产品线中，PS3仍然是投资最大、野心最大的产品，虽然经历了种种磨难，斯金格看来依旧期待PS3与PSN为索尼创造奇迹。"网络化产品与服务集团"集合了半个索尼的力量，作为其根基的PSN不容许有任何闪失，而PSN壮大的前提是PS3装机量的提升，价格这颗最大的绊脚石不得不除，即使这意味着索尼的财报将赤红得更触目惊心，这笔战略投资无可避免。近期PS3凭借《如龙3》、《生化危机5》等大作在日本荣登硬件销量榜首，而Wii由于大作青黄不接而跌到了周销量一万多台的警戒线，这正是PS3实施降价、借势复辟的大好时机。

有了整个集团的坚强依靠，2009年后，平井一夫又恢复了两年前底气充足的狂傲作风。在美国《OPM》杂志的采访中，平井一夫说："除非真到了无法挽回的地步，否则在走完这轮主机的生命周期时，对手的装机量根本没有超越我们的机会。"PS3拉动了斯金格的"高清价值链"之后，将成为"网络价值链"全面激活的希望。

——这是索尼绝境求生的最后希望。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月23日～2009年3月1日

NEW 1 如龙3 (龙が如く3) | ■2009年2月26日发售 ■SEGA ■动作 | ◆本周 372301套 ◆累计 372301套 | PS3

2 NEW 真·三国无双 联合突袭 PSP

真·三国无双 MULTI RAID

■Koei■2009年2月26日发售■动作■4800日元



和传统的无双类游戏相比，本作最大的卖点就是加入了增加战斗爽快感的“觉醒系统”，再配合都市建设、武器打造等生产系统，可玩性也得到了进一步提升。游戏的另一亮点就是趣味十足的联机模式，两名玩家既可以使用培养的角色对战，也能一起协力挑战高难度的任务。

本周：219 139套 累计：219 139套

↓ 3 马里奥与路易RPG3 (マリオ&ルイージRPG3！！！) | ■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演 | ◆本周 52294套 ◆累计 307020套 | NDS

4 NEW 海贼王 无尽巡游 章节2 觉醒的勇者 Wii

ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 目覚める勇者

■NBGI■2009年2月26日发售■动作角色扮演■5800日元



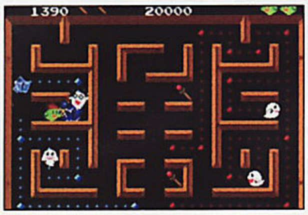
游戏的故事承接自去年推出的第一部作品，主要对战斗系统和据点设施的细节进行强化，并追加了新的交通工具，让玩家能够探索的领域再次扩大。忠实再现原作人气角色以及魄力攻击方式仍然是吸引FANS的主要原因，操作简单的爽快战斗即便是新玩家也很容易上手。

本周：45 309套 累计：45 309套

5 NEW 游戏厅CX 有野的挑战状2 NDS

ゲームセンターCX 有野の挑战状2

■NBGI■2009年2月26日发售■动作■4800日元



由模仿艺人有野晋哉代言的本系列在日本的青少年玩家中还是拥有相当高的人气，和时下画面绚丽的家用机游戏不同的是，新作中收录的游戏仍然保留了FC游戏的“复古韵味”，不但完成各种条件怪异的挑战项目会让人非常有成就感，甚至还有训练游戏技巧的课程等着你哦。

本周：43 771套 累计：43 771套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 6	SUNDAY x MAGAZINE 热斗！梦之队 サンデー×マガジン 熱斗！ドリームナイン	■2009年2月26日发售 ■Konami ■格斗	◆本周 23447套 ◆累计 23447套	NDS
NEW 7	格斗之王2002 无限之战 ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 アンリミテッドマッチ	■2009年2月26日发售 ■SNK Playmore ■格斗	◆本周 19473套 ◆累计 19473套	PS2
↓ 8	星之海洋4 最后的希望 スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-	■2009年2月19日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 17012套 ◆累计 179244套	X360
↑ 9	太鼓之达人Wii 太鼓の达人Wii	■2008年12月11日发售 ■NBGI ■音乐	◆本周 16631套 ◆累计 343223套	Wii
↑ 10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 16242套 ◆累计 3170172套	Wii

发售前呼声极高的《如龙3》首周37.2万的销量不但荣登“日本PS3游戏首周销量”第二位，而且根据截稿前官方公布的最新数字，本作的销量也已经突破50万套。另外随着本作的热销，本周PS3的硬件销量也较上一周提高了1.3倍，实际数字甚至超过人气掌机NDSi每周的平均水平。位居第二的《真·三国无双 联合突袭》同样创下了系列迄今为止的“首周最高销量纪录”，支持联机的设定则是本作促使玩家购买的主要原因。

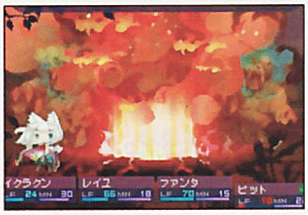
2009年3月2日～2009年3月8日

NEW 1 生化危机5 (バイオハザード5) | ■2009年3月5日发售 ■Capcom ■动作射击 | ◆本周 319590套 ◆累计 319590套 | PS3

2 NEW 七龙战记 NDS

セブンスドラゴン

■SEGA■2009年3月5日发售■角色扮演■4800日元



由于本作的主创人员基本上都来自曾经风靡一时的“《世界树迷宫》系列”，所以无论是职业设定还是战斗系统都会让人有种似曾相识的感觉，玩起来很有亲切感。随时间不断繁殖的芙洛瓦罗花是影响玩家探索迷宫的一大障碍，而完美主义玩家也能轻松从丰富的支线任务中获得满足。

本周：79 757套 累计：79 757套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 3	生化危机5 バイオハザード5	■2009年3月5日发售 ■Capcom ■动作射击	◆本周 79157套 ◆累计 79157套	X360
↓ 4	真·三国无双 联合突袭 真·三国无双 MULTI RAID	■2009年2月26日发售 ■Koei ■动作	◆本周 63584套 ◆累计 282723套	PSP
↓ 5	如龙3 龙が如く3	■2009年2月26日发售 ■SEGA ■动作	◆本周 52974套 ◆累计 425275套	PS3
↓ 6	马里奥与路易RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 44027套 ◆累计 351047套	NDS

7 NEW 相棒DS NDS

相棒DS

■Tecmo■2009年3月5日发售■文字冒险■4800日元



作为一款人气电视剧改编的游戏，除了根据原创剧本而展开的推理故事外，集合电视剧中经典对话的“欣赏模式”也能加深玩家对原作的了解，并通过数据齐全的“资料模式”进一步提升剧集在玩家心目中的地位。优秀的配乐是游戏的另一大亮点，喜欢推理题材的玩家不容错过。

本周：42 618套 累计：42 618套

8 NEW 超级机器人大战Z 特别盘 PS2

スーパーロボット大战Z スペシャルディスク

■NBGI■2009年3月5日发售■策略角色扮演■4800日元



以《超级机器人大战Z》资料篇身分登场的本作主要收录了19个独立关卡以及挑战模式，再加上设定资料、台词鉴赏，以及大受好评的战斗鉴赏模式等充满吸引力的内容势必让系列FANS大呼过瘾。同时也由于过于注重收藏性，游戏实际可玩的内容偏少，可能会令部分玩家有些失望。

本周：27 934套 累计：27 934套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 9	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 17234套 ◆累计 3768669套	PSP
NEW 10	网球王子 为双打王子尖叫吧！ テニスの王子様 ダブルスの王子様 GIRLS, BE GRACIOUS!	■2009年3月5日发售 ■Konami ■文字冒险	◆本周 13855套 ◆累计 13855套	NDS

本周最大的赢家无疑于双版本同时发售的《生化危机5》，不但两个版本的首周销量总和达到了39.9万，PS3和X360硬件周销量也随着游戏的热销继续攀升，达到了今年以来两大主机平台各自的销量峰值。另外本周也正值PSP-3000四款新颜色主机上市，所以PSP的硬件销量约为上周的1.7倍，达到了接近6万台的水平，如果再配合今后相继发售的大作，要在今年内超过NDSi的销量也并非完全不可能。

数字联榜

如龙系列的销量轨迹

如龙系列作品首周销量		
游戏名称	发售日	首周销量(套)
如龙	2005.12.8	13万
如龙2	2006.12.7	28.2万
如龙 见参	2008.3.6	17.8万

PS3游戏首周销量TOP5		
游戏名	发售日	销售销量(套)
潜龙谍影4 爱国者之枪	2008.6.12	47.6万
如龙3	2009.2.26	35.7万
鬼泣4	2008.1.31	21.2万
白骑士物语	2008.12.25	20.3万
如龙 见参	2008.3.6	17.8万

"桐生一马"作为日式动作游戏最具代表性的人物，估计没有几个玩家会觉得陌生。当2005年《如龙》的第一款作品在PS2上推出时，那种有别于主流游戏的真实感，描写黑帮之间争斗的剧情配合游戏中独特的运镜方式，都曾让所有体验过的玩家产生过在看"黑帮电影"的错觉，跟随主角的脚步去体验每次选择时都会面临的困难与变数。随着后续作品的推出，将现实世界中真实存在的事物在游戏中重现也成为了系列作品的一大特色，甚至还有不少玩家将其风趣地比喻为"日本版GTA(横行霸道)"，因为在游戏中你既可以像所有普通人一样度过忙碌而单调的一天，也可以去寻找隐藏在市井之间的种种危机，在解救别人的同时得到应有的尊敬，让自己今后的人生道路在冥冥之中发生各种微妙的变化。

说到《如龙》系列当然也不得不提系列的制作人名越稔洋和负责游戏剧本编写的驰星周。前者痞痞的造型虽然很难让人将他与游戏制作人联系在一起，不过让很多玩家更感意外的是，在他还未正式进行《如龙》系列的开发工作前，他负责制作的《超级猴球》系列就已经在全世界范围内受到玩家的好评，有心的玩家甚至还可以将那些可爱的小猴子和他联想到一起，必定会产生让人忍俊不禁的效果(笑)。后者其实不用赘述多说，很多玩家都会不自觉地将他和喜剧明星"周星驰"撮合到一起，这名1965年出生于日本北海道的小说家主要以创作贴近都市人生活的"都会小说"为主，到目前为止一共获得了4个日本文学界的奖项，而根据其小说改编的电影，除了话题作品《如龙 剧场版》外，1998年由金城武主演的《不夜城》也是值得大家回味的一部经典影片。

最后回到有关"销量"的问题上，系列的四部作品不但在PS2和PS3两个不同的阶段都呈直线上升的销售趋势，先后推出的"廉价版"也成为了众多玩家"补课"的最好教材，尤其是在去年"日本地区家用机软件总销量TOP100"的榜单中，《如龙2》的廉价版更是经过了1年多的销售期名列第98位，14万的销量更是让很多厂商的原创新作望尘莫及。



▲名越稔洋与游戏中为主角桐生一马配音的黑田崇矢一起出席《如龙3》的首卖活动。



▲2007年的《如龙 电影版》是当时的话题之作，影片最后模拟主角喝回复剂的情景的确有点雷人。

2009 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	2月23日～3月1日	3月2日～3月8日
1	NDSi	643 255台	35 827台	32 102台
2	PSP	536 490台	35 588台	59 568台
3	Wii	336 426台	17 876台	16 560台
4	PS3	271 836台	36 513台	39 835台
5	NDSL	179 514台	11 774台	11 240台
6	X360	135 851台	11 795台	14 994台
7	PS2	60 850台	5 099台	4 954台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

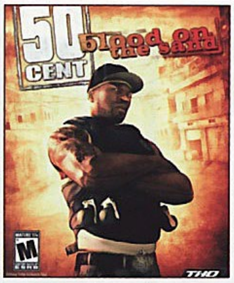
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月22日～2009年2月28日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	杀戮地带2 Killzone 2	■SCE ■2009年2月27日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 353294套 ◆累计 353294套	PS3
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 124935套 ◆累计 6614247套	Wii
3	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom ■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：1	◆本周 84897套 ◆累计 295243套	X360
4	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 74087套 ◆累计 6141574套	Wii
5	星之海洋4 最后的希望 Star Ocean:The Last Hope	■Square Enix ■2009年2月24日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 59727套 ◆累计 59727套	X360
6	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom ■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：3	◆本周 45002套 ◆累计 165961套	PS3
7	使命召唤 战火世界 Call of Duty:World at War	■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 32635套 ◆累计 3456029套	X360
8	求生之路 Left 4 Dead	■EA ■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：5	◆本周 30253套 ◆累计 1449290套	X360



9 50美分 血洗沙地 X360

50 Cent:Blood On The Sand

■THQ ■2009年2月24日发售■动作射击■上周排位：–

游戏最大的特色就是将知名的黑人组合"50美分"设定为了游戏的主角，爽快且强调动作性的战斗配上让人热血沸腾的音乐甚至有种看大片的感觉。而和大多数同类游戏一样，游戏的双人合作部分乐趣十足，但却因为后期略显重复的战斗方式使整体感觉大打折扣。

本周：**26 494**套 累计：**26 494**套

排名	游戏	资料	销量	机种
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero:World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 24775套 ◆累计 1869643套	Wii

2009年3月1日～2009年3月7日



1 光环战争 X360

Halo Wars

■Microsoft ■2009年3月3日发售■即时战略■上周排位：–

游戏的故事背景对于"《光环》系列"的FANS来说并不陌生，而精美的CG动画在烘托游戏的气氛上也起到了不小的作用。一直让很多玩家担心的操作问题也在以为家用机开发的前提下得到了很好的解决，即便是面对场面浩大的战斗，调兵遣将也绝不会让人产生手忙脚乱的感觉。

本周：**445 403**套 累计：**445 403**套

排名	游戏	资料	销量	机种
2	杀戮地带2 Killzone 2	■SCE ■2009年2月27日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 168700套 ◆累计 528054套	PS3
3	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 117868套 ◆累计 6732115套	Wii
4	美国职业棒球大联盟 2K9 Major League Baseball 2K9	■Take–2 ■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 116446套 ◆累计 116446套	X360
5	MLB 09 MLB 09:The Show	■SCE ■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 81276套 ◆累计 81276套	PS3
6	鹰击长空 Tom Clancy's H.A.W.X.	■Ubisoft ■2009年3月3日发售 ■射击■上周排位：–	◆本周 49602套 ◆累计 49602套	X360
7	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 48446套 ◆累计 6190020套	Wii
8	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom ■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：3	◆本周 40099套 ◆累计 355342套	X360
9	美国职业棒球大联盟 2K9 Major League Baseball 2K9	■Take–2 ■2009年3月3日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 35924套 ◆累计 35924套	PS3
10	索尼克与黑暗骑士 Sonic and the Black Knight	■SEGA ■2009年3月3日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 32522套 ◆累计 32522套	Wii

GOLDEN EYE



最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目改版以来，收到了读者们的热烈回应，绝大部分对改版进行了肯定，并且提出了很多有建设性的意见，我们将在后续的工作中逐步完善这个栏目。改版后黄金眼的排列方式也有一些变化，以前是“分数优先”，现在改成了“先版式后分数”，内容最多的排前面，最少的放后面，请大家留意一下。

本期最重头的两个游戏是来自掌机上的，这两款游戏的素质都是非常高的，尤其是NDS上《横行霸道 唐人街战争》的素质比预想超出了许多，可算是为NDS上的欧美厂商争了一口气，强烈推荐给大家。

黄金珍藏×0　热血推荐×1

横行霸道 唐人街战争



热血推荐

推荐玩家人群

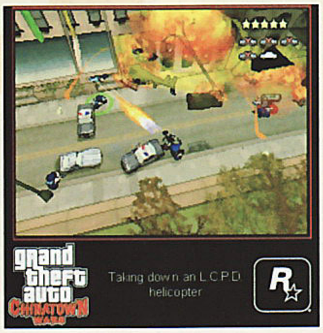
●《GTA》死忠。●曾对NDS游戏表示不屑的玩家。●喜欢没事在游戏里乱逛的玩家。

总分 25

■麻雀虽小五脏俱全。

多边形

在当初获知NDS上要出一款《GTA》的时候，我心里是已经给这款游戏打了五折的，因为之前曾在GBA上有一款《GTA ADVANCE》，“粗糙简陋”是我留下的惟一印象。然而等游戏拿到手之后，你才会发现这款《GTA CW》是完完全全的诚意之作，绝非“挂羊头卖狗肉”的骗钱作品。游戏将大半个《GTA Ⅳ》的自由城容纳其中，光是地图面积就足以让你瞠目结舌。整个游戏系统不仅基本将次世代的游戏内容继承下来，而且根据掌机特点进行了优化组合，并衍生出很多新奇的内容。在画面方面自然是不能与次世代相比，但在NDS上也已经是卓越超群的表现了。与次世代原作相比，本作的细节内容依然多到令人发指的地步，例如翻看垃圾箱寻找“宝物”、不同车辆的启动方式、自己制造燃烧弹、买卖彩票、贩售毒品等等……游戏充分利用了上下屏和触摸屏的特点，让玩家领略到了一个比次世代版更丰富的自由城，令欧美游戏在NDS上终于可以扬眉吐气一次了。



雷电

当实际玩到游戏的时候才为自己之前对本作的不懈感到惭愧。NDS也能做出这样流畅的画面、这样丰富的游戏内容。利用触摸屏在偷车和一些特殊任务中加入的各种迷你游戏，下屏的菜单方便之极，随时可以点击查看E-mail和地图，可以在系统选项中让目的地等标识显示在上屏画面，让GPRS轨迹直接显示在街道路面之上，想去哪，要去哪，都一目了然。实在想不出NDS上的《GTA》还能有比这更好的表现形式。惟一可惜的是，由于卡片容量的原因，本作的电台数量比其他平台的数量明显减少。

火云

没有想到制作人居然能够把整个自由城搬到小小的NDS卡带中，本作的地图出乎意料的大，而且家用机上能够做到的，我们同样可以在NDS上做到。游戏充分利用到了双屏的便利操作，下屏在使用地图，GPS导航以及切换武器的操作时非常流畅。游戏画面的风格回归系列早期，3D画面2D玩法也避免了一些操作上的麻烦，玩家担心的战斗也被处理地比较得体，虽然比不上一流射击游戏，但也算有自己的风格，无穷无尽的收集要素和分支任务会让玩家沉迷在这座城市。

■NDS■卡片■Rockstar Games■Grand Theft Auto Chinatown Wars■动作■2009年3月17日■1人■无对应周边

抵抗 惩罚



推荐玩家人群

●“《抵抗》系列”粉丝。●喜欢和外星人战斗的玩家。●对×○□△控制视角没有不适应的玩家。

总分 23

■大战外星人。

雷电

转变为第三人称射击类型的本作在整体风格方面仍旧与PS3上的前两作极为相似，在掌机上可以玩到场景如此开阔、科幻味十足的作品让人精神一振。游戏在故事方面进一步强化，一开场就死了兄弟的主角个性更加鲜明，对外星生物奇美拉的憎恶也更加强烈。没有地图、没有路标的设定，似乎又回到了多年前的射击游戏套路中，好在直线形的路线不太容易迷路，让人能将注意力集中在战斗上。没有下蹲、没有冲刺、贴近墙壁后自动做出靠墙的这些操作设定并不自由，而武器的第二射击方式使得掩体系统成为了战术的核心，龟缩战术在穿墙武器出现前堪称无敌，使得流程稍显枯燥。键位是最大的问题，没有右摇杆瞄准的射击游戏很难取悦所有人，游戏中占据屏幕50%以上的可自动瞄准区域让操作的乐趣有一定缺失，关掉辅助瞄准又使得游戏难度太高，好在可以随时进入缩放瞄准模式。尽管有一些操作上的瑕疵，但是优秀的画面、火爆的BOSS战、众多的收集要素、与《抵抗2》联动的新模式和丰富的多人对战内容让本作仍旧是掌机上不可多得的优秀射击作品。



多边形

游戏画面的素质是毋庸置疑的，开阔的场景令本作在PSP上的同类游戏中足以傲视群雄。游戏方式从主视点射击变为了第三人称视点的动作射击，但游戏乐趣与设计感方面都保持了原作的水准，整体上说是一款相当不错的PSP游戏。不过本作的缺点和优点也同样明显，操作方面的先天不足使得游戏过程多少有些别扭，但自动辅助瞄准还算是给玩家省了不少麻烦，所以大家也就别太过苛求。故事方面基本是独立情节，玩家不必担心没有玩过次世代版本而造成理解上的困难。

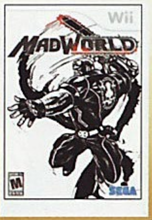
火云

作为一款掌机游戏，单以声光以及画面演出效果来衡量本作的话无可挑剔，但是掌机按键的捉襟见肘却让本作的操作过于复杂化，一个键被赋予多个功能在手忙脚乱时也容易发生误操作。虽然使用×○□△控制视角对于PSP玩家来说并不是头一次，而且也是没办法的事情，但是对于习惯了使用双摇杆的玩家来说还真是要适应很长一段时间。为此游戏刻意增加了辅助瞄准精度，只要在视角之内，就可以自动锁定敌人进行攻击，但这么一来却无形中将玩家射击的成就感大大降低。

■PSP■UMD■SCE/Bend Games■Risistence 报复の刻■动作射击■2009年3月12日■1～8人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

疯狂世界



推荐玩家人群

●喜欢B级片的玩家。●能接受极端暴力元素的人。●《罪恶之城》忠实FANS。

总分 24

■暴力的极端表现！

雷电

另类的黑白画面加红色鲜血的风格让你在第一眼看到它时就留下了深刻的印象。体感操作与角色动作非常般配，给人极强的带入感和操作感。与每关场景结合的小游戏创意十足。音乐极赞，包括EMINEM在内的Hip-hop音乐Remix得非常完美，超搞笑的及时解说与虐待敌人的过程配合得天衣无缝。

炎骑士

过多的暴力元素让不喜欢血浆迸裂的玩家很难接受这款极端的作品。但是游戏的开创性毋庸置疑，完全互动的场景和简单自然的操作手感让玩家在游戏中体验到完全操控角色的自由感。借鉴了众多经典影视、动漫、游戏中的桥段和台词，让人忍俊不禁。可惜的是画面只支持480i，单周目流程也稍短。

火云

用本作的名字来形容这款游戏再合适不过了，这是白金工作室的怪才们带给玩家的一个疯狂杀戮的游戏体验。你在游戏中可以尽情宣泄自己的感情，而惟一的目的就是想方设法地使用残酷的手段将面前的敌人大卸八块，QTE的代入感是其他主机无法比拟的。喜欢《罪恶之城》的玩家不要错过本作。

■Wii■DVD-ROM■SEGA/Platinum Games■Madworld■动作■2009年3月10日■1～2人■无对应周边

鹰击长空



推荐玩家人群

●喜欢模拟空战射击游戏的玩家。●渴望成为王牌飞行员的玩家。●对各类战斗机有浓厚兴趣的玩家。

总分 20

■在没有《皇牌》的日子里只好拿这游戏充饥。

炎骑士

由于操作方式的限制，注定了这款游戏在玩法上不会有太多的创新之处。游戏中加入的ERS系统可以说是一大特色所在，配合汤姆·克兰西系列作品的写实派世界观设定，游戏中的部分关卡设计还是比较出色的。不过，游戏中的武器系统似乎与近未来的科技水平不相符，任务种类也相对缺乏变化。

火云

如果提起这款游戏给我留下的最深刻印象，大概就只有没完没了的护卫任务了。相似的关卡设计使得游戏本身缺乏层次上的变化。此外，游戏在关卡难度上的设置似乎也没有本着由简至难的原则，令游戏的挑战度直线下降。最要命的是，标榜写实风格军事题材作品的本作居然在细节设定上存在硬伤！

雷电

游戏中的关闭系统模式以及ERS辅助飞行系统可以说是这款游戏最大的亮点所在。前者可以令许多老玩家体验到当年《冲破火网》的爽快感，后者则成为了本作中完成某些关卡的必要手段。写实的风格是这款游戏的一大特色，但如此一来也导致任务缺乏多样性和层次感，玩久了不免感到乏味。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Ubisoft■Tom Clancy's H.A.W.X.■射击■2009年3月18日■1人■无对应周边

偶像大师 SP



编辑评分

8

8

总分 24

纱迦

和X360版相比尽管画面上的差距一眼即知，但能够在掌机上基本重现偶像们的一颦一笑，而且全语音的特性也被保留下来，FANS没有任何理由感到失望或遗憾。和X360版相比，游戏明显针对新平台做了大量改进。游戏的系统看似简单其实内涵，是一款需要爱和攻略的游戏。

PSP■NBGI■THE IDOLM@STER SP■模拟育成■2009年3月5日

立体绘图方块



编辑评分

7

8

总分 23

九兵卫

游戏将数字和方块结合到一起，虽说需要玩家有一定的立体空间概念，但只要多动手进行旋转，玩起来还是非常简单的。通过提示的数字将对应的方块消去，最终得到的物体造型变化丰富，很适合激发我们的创造力。另外，本作的联机模式也比较耐玩，官方还给玩家准备了一些有趣的下载内容。

2009年3月12日■Nintendo■立体ピクロス■益智■NDS

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士



编辑评分

8

7

总分 22

晴天

由于新作的主题是"度假村开发"，所以从游戏的进行方式上来说更倾向于"模拟经营类游戏"，玩家的主要目的则是通过"调合物品"来完成各种委托任务，在提升人气的同时也促使度假村创造更可观的收益。素材收集方面仍然保留了系列的特色，根据前后排的设定来改变发动的技能也让战斗充满变化。

NDS■Gust■アニーのアトリエ～セラ島の炼金术士～■角色扮演■2009年3月12日

圣诞之吻



编辑评分

7

7

总分 22

九兵卫

本作可以算得上是《君吻》的姐妹作，游戏的人设和声优阵容都很能吸引玩家，自由度也很高。游戏中我们还可以选择从当天的早晨"重新开始"，这样方便了玩家收集遗漏的事件与剧情。而要想完成全人物的结局路线，也至少要花费50小时以上的时间，有一定日语基础的玩家千万不要错过本作。

PS2■Enterbrain■アマガミ■文字冒险■2009年3月19日

无双大蛇 Z



编辑评分

7

7

总分 21

纱迦

应该说光荣对于这种资源再整合的事儿已经相当熟练了。把两部内容合在一起，增加新角色，老角色增加新服装，追加新关卡，去掉过去存在的一些不合理设定……就算是玩过老作品的人也会有点心动。发售前强调的史上最多同屏人数果然不虚，配合上本来就强悍无比的武器系统，更是有如砍瓜切菜。

PS3■Koei■无双OROCHI Z■动作■2009年3月12日

超级机器人大战 Z 特别盘



编辑评分

6

6

总分 18

纱迦

应该说，游戏追加的内容还算厚道，不过最大的缺点就是——散。新加的19个关卡（不含分支）听起来还有点长度，但实际上是被分为了5个部分。各部分之间完全没什么关联，每个部分都要单独进行改造养成和编队，在这上面花的时间简直比实际游戏时间还长。总的来说不如《OG外传》。

PS2■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战Z スペシャルディスク■策略角色扮演■2009年3月5日

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーXIII	日版
	2009年　1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

文 白夜（levelup.cn）

美编 NINA

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII



随着体验版的临近，2009年最受关注的次世代角色扮演大作《最终幻想XIII》放出新消息的频率也越来越高。继战斗系统初露端倪后，新角色的登场可以说是新消息中最具有价值的部分，是否拥有个性丰富的角色可以说是构成本作整个故事的关键所在，本期"前线狙击"就为您带来体验版中即将登场的各个新角色的相关情报。

使用双枪作战的人物！

在来到一个周围都是近未来风格的建筑物附近之后，塞兹和闪电很快就与圣府军发生了冲突，塞兹也参加了战斗，而他使用的武器是双枪。可以看到这两把枪平时都放置在他双腿的枪套里，战斗开始的时候可以很快速地拔出。





▲▶塞兹的身边总是带着一只可爱的陆行鸟雏鸟，甚至将它当作自己的孩子一样养育，而小陆行鸟似乎还会将塞兹的爆炸头作为自己的窝。



◀以温柔的态度宽慰被囚禁的少年，可以看出塞兹确实是个相当温柔的人。

塞兹·卡茨罗伊

Sazh Katzroy

性格非常温厚，喜怒哀乐比常人更为明显，行事作风稍显有些夸张，而且似乎很容易被感动而落泪，塞兹可以说是相当能调动周围气氛的类型。同时也是个有着明辨是非能力和社会责任感的人。



▲虽然和闪电一起行动，不过塞兹和闪电似乎并不是那么意气相投，看起来塞兹更像是单方面地要跟着闪电。

打破惯例的黑人角色登场！

《最终幻想XIII》

FINAL FANTASY XIII

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

顽强抵抗圣府，市民眼中的英雄——诺拉！

这群由斯诺领导并救出了被强制移送下界脉冲的人们的年轻人，便是本次新公布的组织——诺拉。这个集团是由一群追求自由主义的人所组成的，平时他们一边进行怪物的讨伐活动一边悠闲自在地生活着，但是，由于被圣府归为了强制下放脉冲的行列，他们做出了开始抵抗圣府的决定，并且开始拯救和他们身陷相同命运的市民。

开始抵抗的场所

我们所看到的画面中的这个场景，就是诺拉开始抵抗圣府军的场所。这个地方处于高度发达的上界社会“茧”的边境，而这个地方恰巧也是被流放者所必须经过的地方。现在还不清楚的是，从这个地方究竟如何通往下界“脉冲”呢……



■从画面中我们可以看到很多身穿类似“囚服”的人，他们都是将被下放到下界“脉冲”而被诺拉救下来的。

“英雄”的一席话，让被打入绝望深渊的众人眼里重新燃起希望之火！



▼▶以坚强的意志阻止那些无辜的人们被流放到脉冲的斯诺。是因为脉冲真是个如此具有威胁性的地方？或者只是一种对政府的反抗宣示呢？



角色介绍特集！

斯诺——以笑容带领人们的热血男儿

斯诺面带笑容以慷慨激昂的一番话为众人带来了干劲儿和活力。众人能够从他那可靠的模样中充分感觉到一种身为诺拉领导者的气质。在个性冷酷的闪电看来，或许斯诺有点热情过度，但是在诺拉以及一般市民当中他的追随者数量可是非常可观的。

新闻资讯 前线狙击

FINAL FANTASY XIII

与圣府军开战！

诺拉是以斯诺为中心进行各种活动的队伍，他们拥有几个个性鲜明的成员，因为各自擅长的方面不同而在战斗等活动中担当着不同的任务，接下来就为大家带来其中几名成员的介绍。

不管怎样，先干掉眼前的敌人！诺拉所向无敌？

诺拉并不是什么受过特别战斗训练的战斗队伍，但是由于成员们平时经常执行一些怪物讨伐类的任务，所以队伍里的成员对枪械非常熟悉，使用起来也很得心应手，所以他们的战斗能力也比一般的队伍高得多。队伍中的惟一的女性成员蕾布萝在之前的预告片中曾说过："这种程度可没有办法成为我们'诺拉'的对手哦！"从如此充满自信的发言中，我们已经可以了解到诺拉出众的实力。



■从正面向圣府军发起挑战的诺拉成员。他们如此堂堂正正引起事端，究竟是以英雄自居的自负，还是说仅仅只是有勇无谋？



自信和勇气支撑着他们战斗！

开发人员谈"诺拉"

鸟山 求



担任本作监督一职，同时也参与了剧本部分的创作。代表作有《最终幻想 X》以及《最终幻想 XII 亡灵之翼》等。

池田奈绪



担任本作配角的角色设定一职。代表作是《圣剑传说 4》以及《最终幻想 XII》中的配角角色设定。

——诺拉到底是一个什么样的组织呢？

池田奈绪（以下简称池田）：诺拉是一个不受圣府束缚，由一群向往自由的年轻人所组成的集团。平时经常进行一些讨伐怪物的活动，组内的大多数成员都是抱有"自己在快乐的同时，又可以守护城市的和平"的想法而行动的。也正因为如此，他们得到了很多市民的信赖。

——茧这个地方也有怪物存在吗？

鸟山求（以下简称鸟山）：是的，但是由于圣府军队平常承担着讨伐怪物的任务，所以平常生活中基本不会见到怪物的踪迹。在之前公布的最新的预告片中，斯诺把圣府军队士兵说成是"恐怖的 PSICOM"。不过 PSICOM 兵日常交战的对手也多是怪物，以人作为对手的情况十分少见，因此在与人类的战斗中他们往往显得有些不知所措。我们想要在战斗中表现出士兵的这种感觉，我们希望敌人不再只是一种单纯的图示，而是一种能够感受到这是士兵或者怪物——一种有如"生物"般的感觉。

——诺拉为什么要帮助这些被放逐的人呢？

鸟山 这主要是斯诺他们所生活的水边城镇受到了脉冲的影响，所以这个城市即将沦为被放逐的命运，而诺拉的成员们就是因为要阻止这件事的发生才开始行动的。

——包括斯诺在内的四名角色就是诺拉的核心成员了吗？

池田 其实还有一名成员。

鸟山 正式版游戏和体验版还是有一些不同的。本来诺拉中是有 5 名主要成员的，但是体验版中只有 4 人登场。

——能告诉我们为什么没有公开剩下的那名角色吗？

鸟山 因为他实在太帅了！（笑）

——哎？原来是这么回事？（笑）

鸟山 《FF X III》中的主角斯诺其实有点过于热情，会不会帅哥角色有些少呢。考虑到这些后，就又加入了一个新角色。如果想要目睹他的"芳容"就请期待正式版吧。

——那诺拉本身是不是还有更多的成员呢？

鸟山 当然，斯诺所生活的区域就有很多，生活在那个水边城镇的人们都属于诺拉。

——顺便问下，"诺拉"这个名字是怎么来的？

池田 野狗野猫什么的，所以叫诺拉。（编注：日语中把野猫野狗称为"ノラ犬""ノラ猫"，"ノラ"的发音便是"诺拉"）

鸟山 不仅如此，"诺拉"这个词隐藏着更深层的意思，不过这个问题的答案也正是体验版的乐趣所在，所以这里卖个关子，就不告诉大家了。

——斯诺他们和闪电在游戏的一开始是分处不同的地方吗？

鸟山 是的，体验版中并没有设计斯诺和闪电相遇的情景，所以请在两条路线分别体验他们的故事吧。

——这个场所是茧的内部吗？

鸟山 是距离茧边境很近的地方。茧分布着很多未来化的都市，但其中也有着圣府所无法干涉的区域，诺拉的成员所生活的水边城镇就是这样一个区域。

坚强不会动摇的团结与羁绊

个性鲜明的“诺拉”主要成员

除去斯诺之外，目前已经公布的“诺拉”主要成员有三个人——嘉多、玛基和蕾布萝。其中地位如同于副队长的嘉多个性好强，是个即使面对强大敌人也会独自一人冲锋陷阵的热血青年；玛基个子矮小，不善于战斗，但是非常擅长修理和改造机械，他相当崇拜斯诺；惟一的女性成员蕾布萝虽然表面争强好胜、大大咧咧，但实际上相当温柔，非常会照顾人。



宛如彩蝶般华丽的蕾布萝

蕾布萝整个人看起来是一个具有明显亚洲人特点的女子，身穿设计大胆的服装，在泳装胸前还有背后所刺的纹身图案里都融入了蝴蝶的设计。另外，她在战斗中是非常可靠的恢复系角色，在她腰间的小包包里，装满了回复剂。



超喜欢“诺拉”和斯诺的玛基

从玛基衣服上超大的“诺拉”的标志和其右臂上类似斯诺左手臂章的配饰就可以看出玛基对“诺拉”的喜爱和对斯诺的崇拜。



如同火焰般炙热燃烧的嘉多

从造型来看，嘉多如燃烧着的火焰般的发型和发色以及其嘻哈风格的部落穿着都相当醒目和高调，而从这些方面也可以看出他性格上的火爆。其项链上刻着带有“同伴”意义的“POSSE”字样。

为了找回自由，他们聚集在这个边境之地战斗！

▶ 厌恶圣府的统治，渴望自由的“诺拉”。他们以斯诺为中心，因为同一目标而团结在一起。



文 九兵卫 美编 NINA



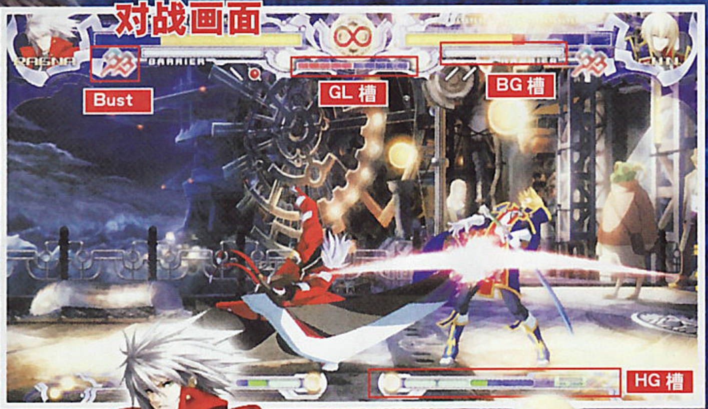
经过官方举办的征名活动，本作的中文名正式确定为《苍翼默示录》。对于偏爱 2D 格斗游戏的玩家来说，本作有着华丽的演出效果以及爽快的连技系统；而作为“《GGXX》系列”的 FANS，更加没有理由错过本作。家用机版在移植街机的同时也增加了全新的故事模式以及网络对战模式，大大地提升了单人以及多人游戏的乐趣。下面就赶紧来看一下游戏的具体情报吧！

挑战 2D 格斗游戏 炫目华丽的最高峰！

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

苍翼默示录	Arc System Works		格斗
多机种	BlazBlue		日版
	预定2009年6月25日发售	1～2人	价格未定
	对应机种为PS3、X360		

基本系统



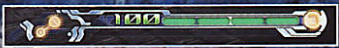
D 键攻击 Drive

除了轻、中、弱三个攻击键以外，游戏还设置了一个 D 键，这是本作的最大特色。配合 D 键，各角色可以发动性能各异的特殊技。


▲个性十足的 D 键攻击效果。

HG 槽 Heat Guage

HG 槽换而言之就是能量槽，发动攻击和承受攻击时都可以积攒 HG 槽，此外，我方进行直防或者体力低于 10% 时，HG 槽也会上升。



BG 槽 Barrier Guage

BG 槽就在本作中起到防御槽的作用。初始状态下 BG 槽为 100%，进行完美防御动作（Barrier）或者发动 Bust 时会削减，普通状态下自动回复。BG 槽为 0% 时，角色的防御力会极端低下。



狮子神 BANG SHISHIGAMI



声优：小山刚志
身高：192cm
体重：105kg
生日：1 月 1 日
诞生地：灯之国

狮子神虽然有着忍者独特的速度，但发动普通攻击时的动作却很慢很重，这和他所持的武器有关。狮子神的空中飞行道具比较实用，按下 D 键后可以积攒“风林火山”效果，其能力也会相应地大幅提升。

GL 槽 Guard Libra

让对手防御我方攻击或者我方防御对手攻击时，GL 槽就会上涨。即将涨满时，旁边的金色按钮就会发光。一旦 GL 槽涨到 100%，角色就会陷入暂时的防御不能状态，这在受到压制时会非常不利。由于 GL 槽的存在，所以在对战中进行消极防守就行不通了。



雷格那 RAGNA THE BLOODEDGE



声优：杉田智和
身高：185cm
体重：78kg
生日：3月3日
诞生地：不明

配合 D 键，雷格那的很多种攻击都有吸收对方体力的效果。他的对空技和突进技也都针对近战进行了特殊的强化，是一名强调贴身打法的角色。毫无缝隙的压制会给对手带来不小的压力。

基恩 JIN KISARAGI



声优：柿原彻也
身高：178cm
体重：61kg
生日：2 月 14 日
诞生地：英国

基恩的中距离牵制能力很强，飞行道具以及性能优异的对空技可以让他组织出变化丰富的攻击套路。通过 D 键发动的必杀“零刀”，能让对手在一定时间内冻结，是对战中非常有用的一招。

©ARC SYSTEM WORKS

诺爱儿

NOEL VERMILLION



声优：近藤佳奈子
身高：157cm
体重：48kg
生日：12 月 25 日
诞生地：瑞士

以枪作为武器的诺爱儿擅长远程攻击，在与一些依赖道具的角色战斗时比较有利。D 键派生而出的连续技变化丰富。利用好速度和攻击距离的优势可以令她轻松掌控对战时的节奏。

防御罩 Barrier

防御中按下 D 键以外的任意两个按键，我们就可以张开防御罩。此时相当与完美防御，GL 槽也不会上升。对方攻击被防后弹开的距离也要比一般防御要远。不过要注意的是发动防御罩是会消耗 BG 槽的。



▲防御罩需要适度使用。

起身系统

本作的起身系统也很有特色。倒地起身前，我们可以选择不同的起身方式（方向键 + 普通攻击键）。起身方式不同，起身后具有效果也不一样。之所以起身系统非常重要，是因为在本作中我方倒地后仍然有可能被对方继续进行追打或者连携。



抓投／拆投

和《GGXX》系列”一样，对战中我们不管在地面或者空中都可以发动防御不能的投技。时机掌握得好，我们也能将对方的投技进行拆投。（指令投除外）



超杀／一击必杀

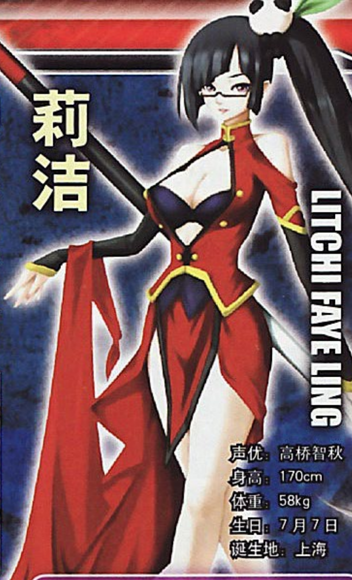
本作能称得上是最“华丽”的 2D 格斗游戏之一，这和各个角色极具魄力的超杀画面有很大关系。本作中发动威力巨大的超杀需要消耗 50% 的 HG 槽，而一击必杀则需要消耗 100%。



▲炫目的超杀效果是本作的亮点。

莉洁

LITCHI FAYE LING



声优：高桥智秋
身高：170cm
体重：58kg
生日：7 月 7 日
诞生地：上海

莉洁的所有招式都是以麻将名词来命名的，各种演出效果也融入了很多中国功夫的元素。从角色的使用性能来看，莉洁的连续技非常流畅，各方面能力也想到平衡，是街机版实力较强的角色之一。

桃卡卡

TAOKAKA



声优：斋藤千和
身高：165cm
体重：42kg
生日：2月 22 日
诞生地：卡卡族村落

桃卡卡的速度快，操作简单，是一名很容易上手的角色。尤其是她独有的突进技能，可以打乱对方的进攻节奏。虽然中段以及下段择的变化有很多，但是防御力较低也是她的一个弱点。

家用机版独占要素

故事模式

对于玩过街机版的 FANS 来说，最值得期待自然是家用机版新增的故事模式了。故事模式中每个角色都拥有多条路线，玩家的选择将决定结局的不同，这样我们也能对整个作品的剧情有一个全面的了解。另外，街机版中原本只有 BOSS 才能使用的演出效果极为绚丽的一击必杀，在家用版里所有角色都可以发动。



▲本作的过场动画由 GONZO 制作，素质非常之高。



▲不同的对话选择分支将引导各个角色走向不同的路线和结局。

▼故事模式中每个角色都有剧情完成度的显示。



拉切尔

RACHEL ALUCARD



声优：植田佳奈
身高：145cm
体重：31kg
生日：10 月 31 日
诞生地：特兰西瓦尼亚

手持黑伞的拉切尔是一个纯粹的道具型角色。她还能通过手中的伞来发动各种风速效果并手动以方向键进行控制，这样可以有效地牵制远处的对手。也正因如此，拉切尔对玩家操作的要求会有些高。

帝加

IRON TAGAR



声优：乃村健次
身高：240cm
体重：550kg
生日：11 月 23 日
诞生地：不明

一看帝加的体型我们就能猜到他是一个以投技为主要攻击手段的角色。除了攻击力和防御力较高以外，他还能释放飞行道具让对手附加磁力效果，这样能大大提高指令投的成功率。

网络模式

可以随时和世界各地的玩家一较高低无疑是很多格斗游戏玩家的愿望，次时代的硬件条件使这一点变为了可能。在网络模式下不断击败强大的对手，我们就能提升自己的全球排名。不断地交流与联系才是提高格斗游戏水平的最佳途径。



▲除了对战与网络排名，官方也会放出一些下载内容。

在上次的“前线狙击”中，我们为各位介绍了这款大魄力游戏的前几个巨兽。在本期的报道中我们就将带领各位了解游戏中的另外一位巨兽，她可以算是我们的老朋友了。当然，想要击败她可不是什么容易的事情。在本作中玩家破坏敌人不同的部位也会获得相应的素材，玩过《怪物猎人》的玩家一定不会对这个系统陌生吧，那么接下来就让我们共同来见识一下巨兽的样子吧！

文 火云

美编 心の永恒



巴哈姆特之血	Square Enix	角色扮演
NDS ブラッド オブ バハムート		日版
发售日未定	1人	价格未定
对应周边未定		

琉马的战斗方式



▲向敌人发射能够产生冷冻效果的冰冻弹，将巨兽的行动封住一段时间对于我方来说无疑是珍贵的调整期。

琉马的武器是机械枪，所以相比其他以近战为主的角色来说他拥有更长的攻击距离。琉马拥有能够吸引敌人注意而转为向他进攻的技能，而且对从后方支援队友也非常在行。



▲放出同自己一样的分身吸引敌人的注意，当敌人的注意力被转移之后可以采取逃跑和偷袭等战术。



▲大范围的特技“冰之吐息”，对场景中的我方发射出直线型的冷冻光线。摆出优雅姿势的同时也使用冷酷无情的攻击给我方造成全体伤害。



横卧在冰之王座上的妖艳女王，无时无刻不散发着令人窒息的高贵气质。传说只要看到她姿态的一瞬间便会被她的美而夺去心魄，从此就对其抱着敬畏的态度。作为巨兽希瓦还拥有非常高的智慧，她能够冷静地判断是非并巧妙地避开本次战争的漩涡，从而客观地关注并分析着战乱的走向。



▲破坏巨兽的各个部位可以有效削弱他们的实力，比如将希瓦手中的扇子破坏之后就可以直接对其胸口造成比较大的伤害。

乱世中求生存 行商人的后裔



种族	萨拉曼达族
名字	不详
年龄	不详

巨兽萨拉曼达是曾经在过去的巨兽战争时期濒临灭绝的种族。现在世界各地的萨拉曼达族通过很好地运用从巨兽身上剥下的素材做为材料使用“合成术”来合成各种物品，并将他们贩卖给需要的种族而得以生存。



琉马

种族	希瓦族
年龄	28岁
武器	枪

为了不受旧习俗束缚而走出故乡希瓦向更广阔世界旅行的自由人琉马。本来浅蓝色头发和具有透明感的蓝色服装是希瓦族人的象征，但是对于判逆的琉马来说这些都是他追求自由的负担。于是，琉马抛弃了族人的特征将头发染成红色并且身着对与希瓦人来说从来都不敢尝试的奇装异服。拥有向风一样自由性格的琉马对于喜欢接触新鲜的事物，并且对于自己的武器机器枪来说也并不是发自内心的喜欢而使用的。

武器合成·派生强化

游戏中我方角色使用的武器，可以通过在与巨兽的战斗中获得的素材来完成武器的合成与派生强化。



▲我们可以在战斗结束后的结算中看到获得的素材，破坏敌人不同的部位才能够获得特别的素材奖励。

在武器的合成中，系统会根据玩家使用素材的不同而生成形态和属性各异的武器。从下方的表格我们可以看出，伊吹的初期装备“青铜太刀升龙”在使用了不同素材组合后便生成了完全不同的武器。不断地使用从巨兽那里获得素材强化武器，才能在与巨兽的对决中占得上风。

不同的素材派生出不同武器	
使用“石兽的外皮”	野武士之太刀
使用“冰之结晶”	冰太刀无名

©Square Enix CO., LTD All Rights Reserved.

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期短波除了从去年就一直陆续放出零碎消息的《弧光幻想曲》外，最引人注目的无疑于特别针对日本X360市场而打造的《梦幻俱乐部》了，看来在通过RPG游戏成功拉动X360在日本地区的销量后，现在微软官方又使出了第二个杀手锏，准备以接近"偶像大师"整体感觉的全新作品再次像众多"宅男"玩家发起新一轮的攻势。



本期美版新作短波的主题是EA的体育游戏，除了"阿里VS泰森"为卖点的《拳击之夜4》外，还有一款Wii网球新作。自从彼得·摩尔接管EA Sports之后，在经营方针上有所变化，尤其加强了对Wii的支持。Wii感应精度增强装置MotionPlus即将推出，今后该设备将会让体育游戏的可能性更加多样。



牧场物语 牧场小店

Wii 模拟经营 ■牧场物语 まきばのおみせ ■日版 ■MMV ■预定2009年4月28日发售

向世界展示你的梦幻小店

本作是作为Wii下载游戏登场的作品，内容也和过去大不相同，这回玩家的目标是开一家你心目中的梦幻小店，专门用经营牧场所得的农副产品来制作各种小吃饮料。游戏中的角色全部以纸片的形式表现，看上去卡通味十足，表情也丰富无比。虽然牧场经营的比重下降了不少，不过游戏的乐趣却不会减少。

果汁 果汁的制作方法比较有趣，和光枪射击差不多。在你面前有各种水果快速移动着，你要用光标去"打"它们，打中之后就会变成原料。你可以制作纯果汁，也可以来一杯大杂烩，不过当心你的客人喝过之后当场暴走。



男主人公

冰淇淋 冰淇淋的原料是优质牛奶，请和你的奶牛搞好关系，挤奶的时候有迷你游戏可以玩。而加工成冰淇淋之后，用





冰淇淋机制作圆筒冰淇淋的过程，也是用体感操作来表现的。相信大家都应该对此着迷过吧？现在就随心所欲地发挥了！



女主人公

[文：纱迦]

彩蛋 彩蛋的原料来源自然是母鸡了，拿到鸡蛋之后，还要玩一个迷你游戏。在这个游戏里，你要在有限的时间内快速给你的蛋进行打扮，可以染色或是贴东西。打扮完之后，评委还会对你的蛋打出评分，最强的守护蛋说不定就诞生于你的手下哦。

我的地盘我作主



玩家可以对自己的店面进行设计，包括写字、刷油漆、贴纸等等，设计好之后还可以利用游戏自带的功能拍照，然后贴到Wii传言板上，这样其他玩家也可以领略你的风采。听起来是个很不错的设定呢。

机动战士高达 战场之绊 携带版

PSP 动作 ■机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル ■日版 ■NBGI ■预定2009年3月26日发售

战术指令大公开！

如果你认为这款游戏仅仅是一款以高达为卖点的单纯动作游戏，那就是大错特错了！这款游戏的精髓主要体现在对各种战术的掌握以及通过战术指令对战场上友军部队的调动上。将以往只有策略类游戏中才会出现的丰富战术指令融入一款动作游戏，这样的做法足以提起每一个喜欢高达游戏的玩家的兴趣。

丰富的作战指令

玩家除了控制自己的作战机体之外，还可以通过指令的切换来间接控制己方小队中的僚机。比如，当展开远距离火力支援时，可以指定AI控制的僚机对特定的敌人进行狙击猎杀；如果僚机在战斗中受到较大的伤害以至于剩余的耐久度不足以支撑战斗，那么还可以命令其立刻退出第一线的战斗以保存实力。



[文：炎骑士]

呼叫炮火支援



对于处在战场上特定位置的敌人据点以及用常规战法较难攻克的敌人阵地，可以采用呼叫炮火支援的方式来摧毁。尽管炮击的破坏力十分大，但呼叫炮火支援需要一定的反应时间，因此对于移动速度较快的敌方集群目标来说，必须要实现计算炮火攻击的提前量，否则命中率将会大幅下降。



MS前线派遣

通过派遣指令可以将处在我方基地的MS部队迅速调动至作战前线。由于基地具有机体修复和整备的能力，所以玩家可以事先命令受损的友机返回基地补给，然后再将其调动到前线补充战斗力的不足。

MS驾驶员作战特性一览

同现实一样，游戏中的MS驾驶员根据性格和能力的差异，在作战方面也有着不同的表现。与其他同类游戏不同的是，本作中的驾驶员作战特性差异以各种不同的标志进行区分，熟悉这些标志所代表的能力自然是玩家的首要任务。

地球联邦军

- スノーボウル：适合前卫任务，但无法胜任中距离支援。
- デルタテイル：适合以近距离战为主的前卫任务，但不擅长接近格斗。
- ルプラ：擅长中、远距离炮火支援任务，但不擅长接近作战。

吉翁公国军

- クレスト：最擅长战斗第一线的各种接近战。
- ホクシン：擅长近距离战，但不适合进行接近格斗。
- マシーネ：擅长远距离炮击支援任务。

PSP | 勇者30 | 2009年5月28日发售 虽然游戏标榜的是"极速30秒的爽快"，不过对于反应不够快的玩家来说，如果不能在30秒内完成相应的任务也不用担心，因为只要使用击败怪物获得的金钱就能买通女神增加游戏的持续时间，果然是"有钱能使神推磨"啊！

环保大作战

[文：晴天]

NDS ■エコリス 青い海と动く岛 ■日版
文字冒险 ■GungHo Works ■预定2009年5月28日发售

为了守护绿色的岛屿而战斗

将现实中的“环境问题”融入游戏中应该是本作最让人眼前一亮的设定，这次玩家将扮演一只憨厚可爱的小胖鸟，为了阻止神秘企业开发岛屿造成玛娜资源的严重流失，而和岛上的各种精灵一起开展作战。当然最重要的自然还是我们所使用到的武器，在这个崇尚环保的时代，如何将手中被废弃的资源进行优化组合，也正是游戏想传达给我们的知识。

生产作战单位

游戏中消灭敌人会掉落各种各样的素材，之后再将它们按照一定的组合放入“废物回收装置”就能诞生出新的作战单位。所以说要想培养出更强大的部队，并不只是依靠反复战斗，而是需要发挥玩家勇于尝试，有针对性收集素材的本领。



▲要想生产出新的作战单位需要先获得组合配方才行。

冒险需知



▲在探索的过程中如果遇到精灵，与其对话后就能让其成为可召唤的作战单位。

游戏的探索和战斗部分都充分利用到了NDS的触摸屏功能，平时玩家可以使用触控笔点击下屏幕的空地操纵主角在岛屿上任意移动，而一旦遭遇敌人后则可以召唤出精灵来组织进攻和防守，只要确保我们的主人公能够顺利到达地图上标记的红色地点就算是获得了胜利。



贝兽

马奇马奇

濒临灭绝的贝壳生物，虽然看起来十分温顺，但不知道它为什么会袭击主人公。



主人公

小胖鸟

为了找到守护圣树的父亲以及蕴藏着玛娜能量的“山神之卵”而开始冒险的憨厚小鸟，从它的外形大家应该很难猜出，它其实是见习的魔法师吧？



海贼

克努克

居住在凯佐克岛上的海贼首领，除了自己的部下，也会操纵一些野性的生物。

弧光幻想曲

Wii ■アークライズファンタジア ■日版
角色扮演 ■MMV ■预定2009年内发售

反面角色登场！

在之前的短波中为大家解说了游戏的主要系统后，现在有关游戏剧情的部分也开始渐渐浮出水面。首先登场的是游戏中的一对双子姐妹，虽然现在还不知道他们一直袭击主角的原因，但毕竟来者不善，看样子应该是游戏中经常会遇到的难缠敌人。



波丽雅

声 广桥凉

被称为“薄冰暗杀者”的美丽少女，和姐姐火暴的性格相比要文静许多，不过也正是这种“笑里藏刀”的性格让她显得更为冷酷无情。她经常使用的洋伞上有一只非常可爱的青蛙布偶，难道其中也暗藏着什么机关吗？



露妮娅

声 小林ゆう

双子姐妹中的大姐，擅长使用和她身材并不相衬的巨型镰刀，因此也被人称为“罗刹的暗杀者”。和妹妹波丽雅一起发动的连携攻击是最让人头痛的恐怖攻击，玩家在迎战时一定要非常小心。

[文：晴天]

▼在武器上附加了“偷盗”效果的能力块后，发动的普通攻击就会变为“强夺”。



变化莫测的战斗指令

除了之前我们为大家介绍的多人连携技和在武器上镶嵌能力块的自定义系统外，现在官方又公布了一个类似于以上两个系统的“综合体”。也就是说当玩家在武器上赋予了特定的能力后，即便是使用普通攻击也能变化出很多效果各异的攻击方式，从而衍生出更多的组合技。

充实的任务要素

游戏中玩家会经常出没于几个主要的城市，而其中的“公会”也为喜欢收集要素的玩家提供了丰富的“支线任务”。无论是讨伐怪物、收集道具还是配送物品，完成后都有可能出现让人惊喜的报酬，而一些有时期限制的任务自然也是获得高品质道具的主要手段。



Fate/无限代码 携带版

PSP ■Fate/unlimited codes PORTABLE ■日版
格斗 ■Capcom ■预定2009年6月发售

掌上的圣杯战争！

去年年底登陆PS2平台的《Fate/无限代码》在玩家中大受好评，这次Capcom便趁势将游戏带到了PSP平台。下面就让我们来看看掌机版的本作到底有哪些新要素吧！

必杀技变更

和大部分移植到掌机平台的格斗游戏一样，本作的PSP版也在必杀技的指令按键进行了一些简化和调整。另外由于新增了RD系统，游戏中各角色的连续技也将出现新的变化，即使是原作的老玩家也有必要重新研究。



◀指令的调整也会影响角色的平衡性。

对战模式

既然是掌机，当然少不了便捷的联机功能。只要有朋友在身边，我们随时随地都可以拿出主机进行对战。对于格斗而言，与他人一较高下的经验无疑是非常重要的。



▲本作的对战模式也是最吸引玩家的一点。

新增系统 Reflect Dash



▲随着RD系统的加入，玩家的战术打法也要重新调整。

玩过街机版和PS2版的玩家应该知道，Reflect Guard（RG）是本作的一个特色系统，这次的PSP版为了将进一步就此做出强化，特地新增了名为Reflect Dash（RD）的系统。同时按下RG键和方向键，我们就可以发动RD，其效果为冲刺且上段为防御状态。RD过程中我们可以按下任意攻击键进行取消并发动反击。

新造型

为了增加PSP版的原创要素，制作小组还给我们带来了部分角色的新造型，喜欢原作的FANS这下又可以一饱眼福了。



◀Rider眼镜娘造型的源自《Fate/hollow ataraxia》。

[文：九兵卫]

Wii | 怪物猎人G | 2009年4月23日发售 虽然游戏的全部内容都照搬原版，不过除了允许玩家对游戏的键位进行自定义外，联机模式中还增加了高手玩家喜闻乐见的“G级任务”。另外随本作的限定版还会附送“《怪物猎人 3 tri》试玩版”，不得不佩服Capcom促进本作销量的高明手段。

拳击之夜4

这一次，阿里和泰森谁会赢？


■泰森回来了！

多机种 体育游戏 ■Fight Night Round 4 ■美版 ■EA Canada ■2009年7月3日

对应机种为PS3、X360

拳击在欧美的流行程度要高于亚洲，这也是为什么拳击游戏在欧美市场有很大人气的原因。《拳击之夜4》在很多方面的改进都很成功，不仅修正了前作中的问题，而且实际游戏的运行完全可以让前作羞于见人。虽然这还是《拳击之夜》，但是它已经进化成为全新的游戏。

最重要的进步就是游戏使用了全新的物理引擎，在本作中，物理效果的呈现更接近于现实，最显著的就是当拳头打到脸上时的效果。本作中的每一次出拳都是在空中即时演算出来的，那么这就意味着所有的出拳都将和真实拳击赛中的一样具有多样性。出拳的位置，以什么方式击打到什么地方的计算也更加完美了，所以在本作中你可以看到重拳，轻拳以及完全是引诱对手而虚晃的出拳的区别。除此之外，全新的引擎带来的是游戏帧数的提高，拳击手移动速度的加快，这加快了游戏的节奏。EA演示了阿里和少年泰森在一场激烈的比赛中的动作，不论是直拳还是勾拳，都和前作处于完全不同的档次上。游戏节奏的加快会不会让各种招式的组合变难呢？设计师们也充分考虑到了这一点，在控制方式上做了很细致的调整，使得游戏的节奏能和场上的一招一式充分融合在一起，所有的击打只需要右摇杆就能轻松作出。前作中，拳击手之间总是有面看不见的墙，互相无法靠近，而近身战在本作中成为可能，你可以靠近对手，像所有著名的近身拳击手那样来和对手较量。本作使用了三个槽分别用来表示拳击手的体力、耐力和防御力。本作取消了前作中每回合间的迷你游戏，你无法在这段时间内恢复体力了。但是，你可以用每回合中赢得的点数来补充你的耐力、体力以及防御槽。点数的获得也不困难，你只需要达成在每回合中击倒对手，完成漂亮的出拳，或者是在每回合多抗3分钟等条件即可。



■一味的防御只会让自己更加被动。


■本作不仅有更加真实的物理引擎，选手不同的受伤程度也可以从画面上一目了然。

真实的拳击引擎，微调过的操作，更快的节奏，这所有结合在一起就造就了《拳击之夜》的第四作，目前看来，本作可能已经攀登上了该系列的顶峰。

［文：阳光成员 HyperSonic］

大满贯网球

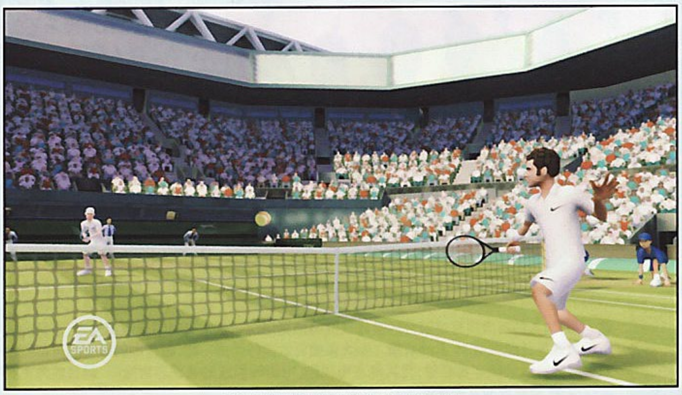
Wii 体育游戏 ■Grand Slam Tennis ■美版 ■EA Sports ■2009年6月16日

网球爱好者们，感受不一样的挥拍吧！

虽然从外表上看《大满贯网球》只是一款人物比例古怪的“卡通网球游戏”，但是如果深究的话，特别是关于挥拍，那么可能在Wii上很难找到比本作更专业的网球游戏了。

本作将会用到任天堂今年将要推出的Wii MotionPlus设备，让玩家挥拍击球的感应精度大大提高。对于本作来说，意味着你握住控制器时所有的动作，都会由你所控制的角色一一呈现。如果你打过网球，那么转球拍的动作也是可以实现的哦！注意，定位变精确了，那么你就要注意你挥拍之前球拍的角度了，因为拍面的角度朝上还是朝下都会对你的击球有影响。虽说WMP的高灵敏度对高手来说有吸引力，但本作也得要对应不同水平的玩家才行。去掉WMP，我们在游戏中的挥拍也将非常灵活，能很轻松地使用不同的击球技巧，稍加练习，就可以掌握上旋球，挑高球，放小球等技巧。对于网球新手来说，甚至可以让AI来控制移动，你负责击球。大满贯赛事是本作的核心，得到该称号是游戏目标，本作也是第一款包括温布尔登的网球游戏。所有的球场都相当棒，它们各自的地表是不同的。游戏中的选手们都以稍显卡通的造型登场，精准的面部刻画让人一眼就能认出是谁。


■动作有些恶搞，不过并不妨碍本作操作的专业性。


▲该作的画面非常干净利落，风格清新。


▶关于角色的塑造也是很有特点。

易于上手的操作，明快的游戏节奏，惟一包含温布尔登的网球游戏，细数本作吸引人的地方之后，剩下的就是要看该作对于《Wii Sports》的玩家们，以及各类希望在Wii上玩到更有内涵的网球游戏的老玩家们来说是否具有足够的吸引力了。

［文：阳光成员 HyperSonic］

X360｜破魔大战｜2009年6月发售 作为一款街机同名射击游戏的移植作品，游戏最大的特色就是玩家可以控制主人公驾驶的飞机发出名为“诅咒弹”的特殊攻击，成功命中敌人后可以让其处于特殊的净化状态，之后再消灭就能获得大量的得分，非常考验玩家的操作与躲避技巧。



游乐传音

了解音乐名家 分享乐韵之美

Vol.8

深泽秀行 Hideyuki Fukasawa



深泽秀行1970年11月30日出生于日本东京，作为Capcom的御用作曲家之一，国内大多数玩家可能都是在接触到近期最火爆的格斗游戏《街头霸王Ⅳ》后才开始希望深入了解他。从刚出道的自由作曲家到目前被戏称为“音乐鬼才”，深泽秀行的音乐风格也曾经发生过几次转变，所以即便是大多人都很难将他略显颓废的外型和1998年其参与的第一部游戏作品《安琪莉可》（一款女性向恋爱游戏）联系起来，但也正是因为有了以往新的尝试，才会促使他寻求改变，直到2003年他以正式制作团队成员的身分为Capcom模仿“鬼泣风格”而推出的另一款动作游戏《混沌军势》进行配乐工作后，才确立了他在众多游戏音乐爱好者心中的地位。

“好莱坞式”是众多玩家对深泽秀行音乐风格的另一个有趣定义，当然这也与其个人的喜好有很大关系，因为他曾经在接受媒体采访时就承认过自己最喜欢的游戏是“《横行霸道》系列”，甚至连最爱看的电影也是《星球大战》、《指环王》、《蜘蛛侠》等充满奇幻元素，追求英雄主义的作品。除此之外，将更多的流行元素融入日本古典音乐也是深泽秀行突出个人风格的一大创举，只要是体验过《新鬼武者 幻梦之晓》的玩家应该都会对游戏中的音乐留下深刻的印象。

TIPS 深泽秀行2006年为动画《幕末机关说》进行配乐创作也是其在动画音乐领域的一次成功尝试，先后推出的两套原声音乐集在提升关注度的同时，也对扩大其FANS群体起到了不可磨灭的作用。

主要作品一览

年份	名称
1998	安琪莉可
1999	跑车浪漫旅2
2003	混沌军势
2006	新鬼武者 幻梦之晓
	机动战士高达 目标锁定
2009	街头霸王Ⅳ

近期推荐 下一扇门

原名：THE NEXT DOOR　出处：《街头霸王Ⅳ》主题曲

抑扬顿挫的旋律，简单而直接的歌词将系列“不断挑战自我”的主题传达给了所有的玩家。无论是游戏中的对局，还是现实生活的遭遇，我们每时每刻都在不断地打开一扇扇“看不见”的门去迎接未知的挑战，除了过人的实力，我们更需要的则是明确自己为什么而奋斗，以及坚信自己会不断变强的信念。



演唱者 EXILE

组合最初的名称为“J Soul Brothers”，2001年成员SASA退出并同时吸纳ATSUSHI和SHUN两名新成员后正式更名为“EXILE”。之后随着组合的音乐风格从R&B逐渐向HIP-HOP过渡，不断加入的新成员也使组合的整体表演风格更倾向于音乐与舞蹈表演相结合，目前的成员总数更是已经达到14人的规模。和大多数日本流行团体一样，组合中的每个成员都有单独参与各种活动的丰富经验，尤其是在电视剧、电影等领域的表现非常抢眼，到目前为止共发行过31张单曲和6张专辑。



由于正常的栏目制作周期和去年的年终盘点重叠，所以直到现在才将最新一期的栏目呈现在大家面前，晴天真是非常惭愧（各位读者大人务必见谅啊T_T），而作为开年后的第一期栏目，这次晴天自然也为大家补上了之前遗漏的内容，两位知名作曲家的相关介绍相信就够大家消化好长一段时间了吧！

峰山亘 Wataru Hokoyama



和前一位以游戏起家的作曲家相比，峰山亘的游戏音乐创作只能用"刚刚起步"来形容。1974年8月24日出生于日本会津的他在16岁就前往美国开始了自己的音乐学习之路，除了先后在英特罗根艺术学院（Interlochen Arts Academy）和克里夫兰音乐学院（The Cleveland Institute of Music）取得学位外，在南加州大学（University of Southern California）就学期间，他还向埃尔默·伯恩斯坦（Elmer Bernstein）、克里斯多夫·杨（Christopher Young）等电影作曲名家取经，为自己今后在电影电视等领域的配乐工作打下了坚实的基础。

他正式参与的第一款游戏是去年推出的PS3话题之作《非洲》，由于其平时就喜欢利用业余时间创作音乐会的表演曲目，所以当初在接下这份工作时很快便交出了让SONY满意的作品，而由104人所组成的交响乐团更是将气势磅礴的音乐演绎得出神入化，远远超出了游戏画面所能带给玩家的震撼。近期推出《生化危机5》中的部分配乐同样出自峰山亘之手，有心的玩家应该都不难发现游戏中由交响乐团所演奏的激情乐章吧？

TIPS 峰山亘与其他作曲家相比最引以为傲的成就就是其所创作的音乐曾被使用在美国和日本官方所举行的大型庆典上，而也正因为曾经在"詹姆斯镇殖民地建立400周年"、"美国空军成立60周年"、"日本皇室典礼"等纪念活动中有过精彩的演出，他的客户也几乎遍布了两个国家所有的艺术相关院校和政府机关。

主要作品一览	
电影&短片	
年份	名称
2000	龙与地下城
	豆糕
2001	ONE
	圣诞节的茶杯
2002	吸血鬼杀手芭菲
2004	奇迹地球 II
2005	千代
2006	神之左手 魔之右手
游戏	
2008	非洲
2009	生化危机5

《428 被封锁的涩谷》OST

发行日期：2009年2月4日

虽然关于这张专辑的介绍姗姗来迟，不过作为一款文字游戏的精髓，将游戏中的各种气氛渲染到极致的配乐仍然是玩家不能错过的经典。两张CD在曲目的编排上都比较用心，尤其是靠后的曲目在聆听时会有一种置身于世外桃源的那份宁静与悠远。



《生化危机5》OST



发行日期：2009年3月5日

让众多"生化迷"等待许久的本作在配乐上也的确是下足了功夫，3CD所收录的96首原创音乐即便是已经将本作通关多次的玩家也能从中发现很多曾经被自己忽略的旋律，这难道还不足以成为你选择这张专辑的理由吗？



文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA



CAPCOM 的西征

2004 年中，Capcom 创始人迁本宪三开始将公司的管理权逐步交接给长子迁本春弘。那一年 7 月，迁本春弘当上了 Capcom 的专务执行役员，即 Capcom 最高管理层事务的主要执行人。迁本春弘于 1987 年毕业于大阪商业大学，同年进入 Capcom。迁本宪三以“经营与业务执行的分离”为由将业务执行权交给儿子迁本春弘，确实有点讽刺意味，但迁本春弘当权后，Capcom 确实经历了公司历史上最激烈的变革期。从 2003 年以来，Capcom 流失的人才几乎超过了过去 20 年来的总合，其中包括：原开发最高执行责任者冈本吉起、原第六开发部长中里英一郎、原第一开发部长船水纪孝、原第三开发部长三并达也、原第四开发部长三上真司、原四叶草工作室社长稻叶敦志、《鬼泣》制作人神谷英树等，除了晋升为头号制作人的稻叶敦志外，迁本宪三时代的绝大多数核心制作人都陆续离开了 Capcom，外界普遍认为 Capcom 正处于崩溃的边缘。然而从 2005 年开始，在血雨腥风的高层更替之后，Capcom 的迅速崛起令人刮目相看，迁本春弘也在出色的业绩中顺利当上了 Capcom 副社长，一年后当上了社长兼首席运营官。当《日本经济新闻》的记者问起振兴 Capcom 有何秘诀时，迁本春弘的答案只有两个字：西方！

CAPCOM OF THE WORLD

Capcom 的次世代西征从 2005 年 11 月开始，那一个月，美国 Capcom 迎来了两位新高层：市场部高级副总裁 Mark Beaumont 和商业开发部副总裁 Michael Rubinelli。这两位管理人都是在欧美游戏业界打拼多年的老将，Beaumont 曾是 Midway 的副总裁，而 Rubinelli 曾是 THQ 产品开发部副总裁及 Take-Two 的顾问。迁本春弘在当时的声明中说：“这些新管理者将会是我们未来的关键。”



2005 财年 Capcom 的销售额从 659 亿日元增长到 703 亿日元，利润从 36 亿日元提高到 69 亿日元，然而在北美的净销售额降低了 18%，利润更是降低了 88%。因此 Capcom 决定对其欧美分公司进行彻底改革。招聘熟悉欧美市场的营销人员只是其中的第一个环节，Beaumont 成为美国市场部副总裁后，加强了与日本开发团队之间的沟通，通过美国市场部直接向日本开发本部反馈玩家的需求，开发更符合欧美口味的游戏，Beaumont 说：“我发现日本的开发者们非常乐意接受我们的意见，制作更具国际化色彩的产品。”Capcom 的目标是今后北美市场的销售额占公司总销售额 50%，欧洲占 30%，日本占剩余的 20%。

在 Capcom 的次世代西征中，Mark Beaumont 是一个关键人物。作为游戏业界资历最深的营销人员之一，Beaumont 早在 1982 年《吃豆人》的狂热时期就已经加入了雅达利公司，一年后雅达利濒临破产，Beaumont 转投 Activision。之后他相继在时代华纳互动、SCEA 和 Midway 担任营销和管理职务，经历了美国游戏产业从雅达利时代至今的风风雨雨，对美国市场有深入而透彻的了解。Beaumont 成为美国 Capcom 市场部副总

裁后做的第一件事是改变 Capcom 的广告策略，Beaumont 说：“那时 Capcom 的广告战略还停留在 1985 年，所有广告都很公式化。”Beaumont 所指的这种老套宣传策略是将广告费完全花在 MTV 等面向年轻人的电视台，或者是一些老牌的游戏杂志。而 Beaumont 认为，在美国游戏论坛的宣传效果比杂志更好，而 MTV 之类电视台的节目特点也在变化，玩家在其观众中所占比例并不高。“他们根本不知道谁在看他们的广告，通过这些电视台传递的信息大多是一些对其并不在意的人在观看。”

将广告从昂贵的电视和印刷媒体转移到廉价且针对性更强的网络媒体是 Beaumont 的主要宣传策略，除了在几个著名的游戏网站上提高广告密度，以及频繁发布游戏图片和预告片外，Capcom 还设立了一个卡饭网络社区“Capcom-Unity.com”，面向注册用户推出了专用 VISA 卡，往卡中存 1 美元就可以获得 5 点，用该卡购买 Capcom 的产品可以获得 8.5 折优惠，并且得到一些特殊礼品。Capcom-Unity 的 VISA 卡是 Capcom 在北美采用直销策略的方式之一，通过直销获得的收入已经在美国 Capcom 的总销售收入中占到 70% 以上。在英国、德国、法国和西班牙，Capcom 也相继采取了直销策略，Capcom 在欧洲的销售人员数量不断增加。通过网络建立一个与用户直接交流的平台，再将产品直接销售给用户，不仅可以节省中间环节的收入分成，而且能够更直接地了解消费者的喜好，制作出更符合欧美市场需求的游戏。

《生化危机 5》制作人竹内润曾经在 DICE 业界峰会中表示，Capcom 国际化战略的关键是在商业策略和管理层面。首先也是最重要的一点是要将每年的员工流动率保持在 10% 以内，将成本变动率也控制在 10% 以内，然后将每年开发总预算的 20% 用来创造新品牌。“我不认为我们对乐趣的理解有何不同……乐趣是没有国界的。”竹内润说。比起日本的其他第三方，Capcom 的游戏更能吸引欧美玩家，这种独特的“卡氏风味”也许是因为 Capcom 的大多数游戏制作人员都是从街机游戏做起。虽然街机业务在 Capcom 所占的份额很低，但却是 Capcom 的人才培养基地，凡是刚加入 Capcom 的员工，大多会先被安排到街机部门培养游戏策划能力，因为街机游戏要在短短几分钟内带给玩家最大的乐趣，这就要求游戏充满快感与紧凑性，而这种游戏特征正是欧美玩家所青睐的。多数日本第三方在启动一个新作项目时，总是先考虑在日本是否会有市场。而 Capcom 总是先立足于欧美，考虑在欧美能否好卖。据竹内润所说，地处大阪也是 Capcom 能够不同于其他日式游戏的主要原因，因为多数日本游戏公司都集中于东京，位于大阪的 Capcom 可以远离太浓的日式游戏开发氛围。在迎合欧美玩家的努力中，Capcom 也曾数次走入误区，例如他们为了提高《鬼武者 3》在欧美的销量而在游戏中加入了法国明星尚雷诺，结果反而适得其反。聘请欧美顾问指导游戏开发的《罗马之影》也惨遭失败。过于迎合欧美而制作的游戏往往失去了“卡氏风味”，反而沦为与欧美三流作品同样的窘境。

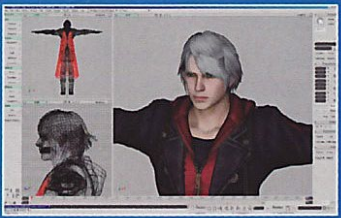
但日本 Capcom 的开发力量毕竟有限，为制作更多欧美向作品，Capcom 近年来与多家欧美工作室合作，委托 GRIN 开发《生化尖兵》，将《黑暗虚空》交给了 Airtight Games，《丧尸围城 2》交给了 Blue Castle。稻船敬二说：“海外有很多开发实力强劲的独立开发商，与他们合作将会巩固我们作为‘世界的 Capcom’的地位。”为了保持“卡式风味”，Capcom 将这些作品外包的同时，从日本总部派出了经验丰富的制作人指挥游戏的开发方向，他们对欧美工作室的要求非常严格，GRIN 的常务董事 Bo Anderson 说：“如果不完全按照他们指定的要求交货，他们会杀了你！”

MT Framework——Capcom 的次世代动力引擎



2004 年 9 月，Capcom 的次世代游戏引擎 MT Framework 投入开发，标志着 Capcom 次世代战略的启动。作为最著名的“墙头草”企业，Capcom 一直在追求跨平台发展，而制作跨平台的游戏，需要有强大的跨平台引擎才能节省游戏开发与移植的成本。在日本，由于长期处于 PS 系主机一统天下的局面，因此多数开发商都一门心思地研发面向 PS 系主机的开发工具，而使用这些工具开发的游戏很难移植到其他主机上。如果在次世代仍然采用相同的开发方式，那么开发两个游戏版本的费用几乎相当于开发两款不同的游戏。降低跨平台游戏总开发成本最有效的方式就是学习欧美开发商，研发功能强大的跨平台游戏引擎，这种通用引擎可以用 PC 为基础进行游戏开发，然后方便地移植为 X360 和 PS3 版本，无需为各自的版本再添置各种专用硬件，而且由于所有游戏开发团队都可以使用相同的开发环境，这就促使各团队之间可以共享游戏素材。

稻船敬二一直在学习欧美的游戏开发经验，他认为强大易用的游戏引擎是欧美团队制作效率高的主要原因，因此早在 PS2 时代，稻船敬二就指派几位程序员研发了“鬼武者引擎”，并在 Capcom 社内的几个小组间小范围应用。MT Framework 则是 Capcom 整个公司的次世代通用游戏引擎，“MT”代表“多线程”、“多目标”和“元工具”，该引擎的 PC/X360 版开发团队只有 5 人，后来增加了 4 人研发其 PS3 版本。这是目前为止由日本游戏公司开发的最强大、最成熟的次世代游戏引擎，面向次世代主机的多核结构，能够充分发挥主机性能。在 2008 年 9 月，该引擎为 Capcom 赢得了日本游戏开发者大会的 CEDEC 技术大奖，使用该引擎制作的《丧尸围城》、《失落的星球》、《鬼泣 4》、《生化危机 5》无一失手，画面总是远远领先于日本同行。该引擎的 2.0 版本今年将随着《失落的星球 2》展现其强大实力，根据目前公布的预告片，已经可以看到 2.0 版本的明显进化，不少业内人士将其与《孤岛危机》的 CryEngine2 相提并论，可见其先进性已经跻身全球顶尖水平。

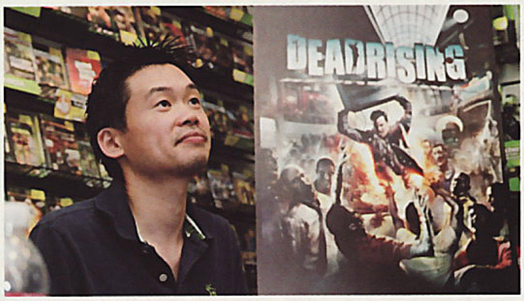


丧尸围城

Dead Rising

美版发售日：2006 年 8 月 8 日
对应平台：X360
日本销量：8 万
北美销量：125 万
欧洲销量：50 万

当 Capcom 派的先头部队用 4 个月的时间进行了 MT Framework 的基础研究之后，稻船敬二率领一个团队使用该引擎研发第一款次世代游戏，并在此过程中同时进行 MT Framework 的进一步研发。在业界有“丧尸之王”美誉的 Capcom 没有采用典型的《生化》式丧尸题材，稻船敬二从《生化 4》在欧美的大成功敏锐地察觉到玩家喜好的变化，于是干脆利用 X360 的机能，用满屏的丧尸彻底满足欧美玩家嗜血杀戮的需要，并且大量参考了《活死人黎明》等经典丧尸片，希望尽可能贴近欧美玩家的喜好。当时 Capcom 内部也有很多反对意见，认为这样的游戏在日本不可能好卖，但稻船敬二明确告诉他们：“这是为欧美制作的游戏！”



《丧尸围城》从2005年1月开始投入制作，当时没人能够预测次世代主机的趋势，多数业内人士认为索尼仍然会是大赢家。Capcom在这样的局势下选择X360，是一次大胆的赌博。稻船敬二认为微软毕竟是美国的地头蛇，X360在美国必定畅销，而且当时他们连何时能够收到PS3的开发机都无法确定，要想尽早推出自己的次世代游戏抢占欧美市场，X360是惟一选择。而且微软为了赢得Capcom的支持，提出可辅助其进行《丧尸围城》在欧美的发行与宣传。微软为《丧尸围城》提供了相当可观的宣传预算，甚至在游戏发售数月后还与Capcom共同出资300万美元进行北美地区的第二轮宣传，从《纽约时报》、《今日美国》到ESPN、MTV再到IGN、GameSpot等都出现了《丧尸围城》的第二轮广告。

2006年8月《丧尸围城》选择在北美率先发售，打破了日本厂商总是先在本土推出日版的习惯。《丧尸围城》是当时画面最强的X360游戏之一，发售两周后出货量即突破50万套，其中90%以上的销量来自欧美。在该作发售一年后，玩家仍然对其念念不忘，有5000多名PS3玩家在网上联名请愿要求Capcom制作《丧尸围城》的PS3版。Capcom与微软对《丧尸围城》的销量目标是80万套，结果只用了几个月的时间，就突破了100万套，最后销量超过180万套。日兴证券分析家Soichiro Fukuda说："《丧尸围城》强劲的销售情况为美国的营销树立了一个成功的榜样，用试玩版下载可以大大提高人们的兴趣与实际销量。"《丧尸围城》在发售前于Xbox LIVE放出的试玩版下载量超过30万，当时正是美国游戏业的淡季，《丧尸围城》这款高质量游戏的DEMO一时间成为了网上的焦点话题，试玩版下载成为一个行之有效的宣传策略，而成本却远低于过去派发试玩光碟的传统方式。《丧尸围城》的另外一个由Capcom故意制造的话题是它的血腥内容。暴力是一把双刃剑，虽然有时会导致游戏被封杀，但相关的社会争论会让游戏的曝光度大大提高，吸引大量追求刺激性的玩家，《致命格斗》、《GTA》等都是依靠关于暴力的社会争论而成为王牌系列。Capcom有意利用了社会争议造成的话题性，宁愿该作在德国被禁，在日本被评为Z级而只能在极少数游戏店销售，依然不愿删除其中的暴力内容，反而屡屡放出令人触目惊心的预告片和游戏截图。将丧尸群砍瓜切菜般肢解的血流成河的场面果然成为了网上的热门话题，游戏发售后传说中的"6万人屠城攻略"也为人津津乐道。

花絮

美国Capcom曾为《丧尸围城》开通了一个特殊的丧尸网站"SwarmWatch.com"，该网站假定现实世界已经充满丧尸，提供了各种以假乱真的丧尸新闻，还有丧尸生活故事、丧尸评论，甚至丧尸的约会指南。



失落的星球

Lost Planet: Extreme Condition

美版发售日：2007年1月12日
对应平台：X360
日本销量：**10**万
北美销量：**132**万
欧洲销量：**43**万

与《丧尸围城》一样，《失落的星球》同样有微软与Capcom一起分摊宣传费。从2006年12月4日到31日的圣诞黄金商季期间，《失落的星球》60秒预告片在纽约时代广场的3000平方英尺街头大屏幕中滚动播放，总共约有4000万人次看到该预告片。通过Xbox LIVE提供试玩版下载的宣传方式也大获成功，下载量超过100万。2007年1月，Capcom在旧金山Brannan大街举办了《失落的星球》官方午夜首发活动，共1400多名玩家排队，还有大批游戏记者前往。


■《失落的星球》旧金山首卖会现场。

《失落的星球》开发成本据称达到了2000万美元，负责游戏制作的竹内润从本作开始跃居为Capcom的一线制作人。在本作的开发团队中有很多《光环》和《魔兽世界》迷，他们经常邀请记者们一起联机玩这些美式游戏的代表作，由于他们对这些游戏过于热情，竹内润曾担心因此而影响游戏的开发进度，但开发人员从中汲取了美式游戏的众多精华。

《失落的星球》共投入了2000万美元用于市场宣传，这已经是顶级一线大作的投资级别，它在宣传上主要采取两个措施：发布试玩版与打造网络社区。由于《丧尸围城》试玩版宣传策略的成功，《失落的星球》在发售前8个月就早早地发布了试玩版，游戏发售2个月前又发布了第二个试玩版，两个试玩版的总下载量超过了170万。为了提高《失落的星球》在网络上的曝光度，Capcom发起了《失落的星球》FANS站大赛，Capcom会挑选三个最优秀的FANS站，将其链接放到官方网站，获胜的网站还会被印到游戏的说明书里。总共有数千个网站加入到这场比赛，他们之间互相交换链接，形成了一个巨大的蜘蛛网，让《失落的星球》渗透到互联网的各个角落，而Capcom却不用因此支付多少宣传费用。负责宣传策划的Charles Bellfield说："消费者首要的信息来源是其他消费者，17～24岁的年轻人市场喜欢自己发现的品牌，而不是用广告堆到他们面前的牌子。"换言之，Capcom的宣传策略是通过诱发玩家之间形成口耳相传效应，让玩家成为Capcom的宣传大使。另一方面，微软的宣传支持也让《失落的星球》可以从传统宣传渠道覆盖到广泛的人群，《失落的星球》在《皇家赌场》上映期间于全美影院插播60秒钟的预告片，又在全美橄榄球联赛决赛期间插播电视广告，让《失落的星球》成为年后美国最受关注的春季大作。目前《失落的星球》已经成为Capcom最具潜力的新品牌，不仅使用MT Framework 2.0的续作正在开发中，而且电影版也准备投拍，"《潜龙谍影》系列"的斯内克配音David Hayter将参与该片的拍摄，据称这将会是好莱坞的一线大片，投资达1.5～2亿美元。


▲纽约街头随处可见的《失落的星球》广告。



花絮

在《失落的星球》旧金山首发活动中，Capcom公开了一个完全由乐高积木搭建的VS机体模型，它的作者是乐高艺术家Nathan Sawaya，此前他曾用乐高积木建造了挥舞光剑的自由女神像。这款乐高版VS机体高达5英尺，Sawaya说，他是熬了几个通宵才把模型做好的。

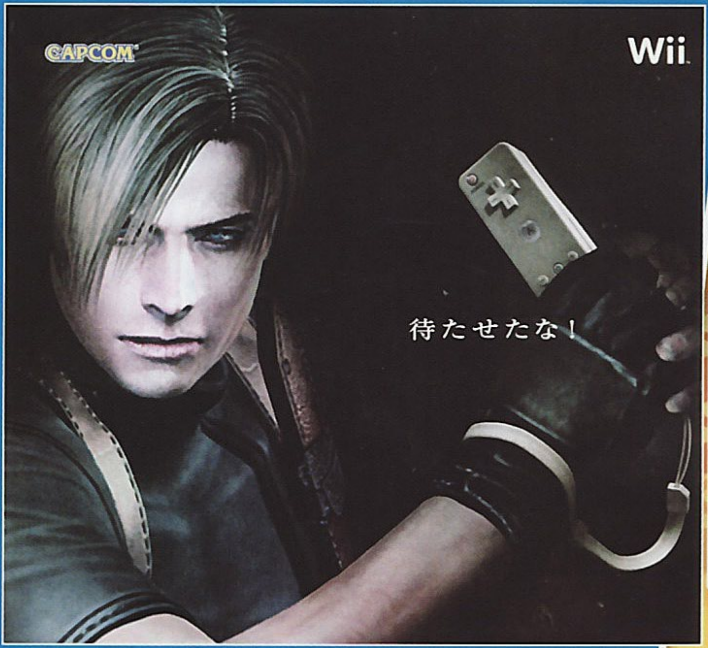
生化危机4Wii版

Resident Evil 4: Wii Edition

美版发售日：2007年6月19日
对应平台：Wii
日本销量：**14**万
北美销量：**102**万
欧洲销量：**54**万

当年Capcom为NGC花大钱制作了《生化危机4》，却因为该主机成年玩家数量太少而只卖了100多万套。《生化危机4》是Capcom有史以来在欧美获得评价最高的游戏，Capcom知道它的商业价值远远没有被挖掘干净，将其移植到硬件规格与NGC接近的Wii上，只要花费极低的移植成本，又可以通过操作方式的革新给人耳目一新的感觉，还可以给予新玩家品尝经典的机会，这种微本万利的事Capcom当然不会放过。

《生化危机4 Wii版》的销量超过了当年的NGC版，总算是不枉Capcom当年对任天堂的热情。事实上，本作是日本第三方首款突破百万销量的Wii游戏，如果不算上世嘉与任天堂合作开发的《马里奥与索尼克》，本作目前仍是惟一一款在北美突破百万销量的日本第三方Wii游戏，欧美媒体的热情推荐是该作海外销量占到9成以上的主要原因。本作是将传统游戏移植到Wii上最成功的案例之一，美国GameSpot网站说："你应该为这款游戏买一台Wii，它真的是最好的版本。"30美元的合理定价也是它备受玩家欢迎的关键原因，制作人川田将央宣称本作才是《生化危机4》的"权威版本"。本作的畅销被投资者认为是Capcom掌握了Wii成功秘诀的表现，促使其股价上升到5年来的最高点。



鬼泣4

Devil May Cry 4

美版发售日：2008年2月5日
对应平台：PS3+X360
日本销量：**38**万
北美销量：**132**万
欧洲销量：**78**万

"《鬼泣》系列"是衍生自《生化危机》的支流，第一作原本是作为《生化危机4》而投入开发，结果中间加入了太多动作元素，渐渐演变成了动作游戏。《鬼泣》诞生后，引起欧美业界的强烈关注，启迪了欧美的众多游戏开发者，因而出现了《战神》、《天剑》等优秀作品，"鬼泣式"动作游戏成为动作游戏中的一个重要流派，欧美业界称之为"Stylish Action Game"（耍酷动作游戏）。

《鬼泣4》从2005年开始投入开发，当时Capcom正在增派人手研发MT Framework的PS3版，《鬼泣4》就是其对应的第一款游戏。不过当时PS3的最终规格并未确定，《鬼泣4》是在PC上进行开发，这就为后来的跨平台决定埋下了伏笔。2007年3月的《鬼泣4》跨平台声明为网络上如火如荼的次世代口水战火上浇油，数万名玩家联名请愿要求Capcom撤销跨平台决定，当月欧美绝大多数知名游戏论坛里都可以看到《鬼泣4》跨平台事件的争论。有人说这起事件其实是Capcom自导自演的一出戏，《鬼泣4》根本由始至终都是准备作为跨平台游戏，Capcom与索尼压根就没有签过任何独占协议，所以才能说跨平台就跨平台。Capcom早有通过"叛逃"这种火热话题的炒作提高游戏关注度的黑历史，《鬼泣4》趁着次世代战火而炒作确实是不无可能。



▲英国男性时尚杂志制作的《鬼泣4》女版海报。

为了让《鬼泣4》带给欧美玩家最为自然的感受，Capcom不仅采用了英语配音，而且连游戏中的动作捕捉演员也没有使用日本人，Capcom在美国和欧洲的团队也参与了游戏的制作。画面是吸引欧美玩家的利器，游戏发售前发布的试玩版挑选了整个游戏最具视觉冲击力的BOSS战之一——火焰魔神之战，给玩家带来的冲击力非同凡响，试玩版发布后下载量很快突破百万。本作累计销量将近250万套，为系列最高，其中PS3版销量比X360版略高，为132万套，是首款突破百万销量的日产PS3游戏。

花絮

本作制作人小林裕幸原本负责的是《生化危机5》，但由于《鬼泣4》的开发更加紧急，因此才中途成为《鬼泣4》的制作人。中途接手《生化危机5》的竹内润成为Capcom有意炒作栽培的制作人，如今已在欧美业界红得发紫，而小林裕幸在欧美却依然没有什么名气。


■小林裕幸

街头霸王IV

Street Fighter IV

美版发售日：2009年2月17日
对应平台：PS3+X360
全球销量：**200**万



▲《街霸IV》回归90年代广告风格。

在2D类格斗游戏濒临灭绝的今天，如何重现《街头霸王》的辉煌？答案是：炒作！Capcom选择在伦敦举办的Gamer's Day中公开《街头霸王IV》，已经表明该作是为欧美市场而打造，但首个预告片却是充满东方古典风情的水墨画风格。这也是Capcom的一个精明宣传手段，这段预告片以其强烈的视觉特点让欧美玩家对其神秘的异域风情留下了深刻印象，《街头霸王IV》到底是2D还是3D成为这一阶

段的争论话题。

怀旧是 Capcom 对于《街头霸王 IV》的主要宣传点，《街头霸王》20 周年的契机成功调动起人们的怀旧情绪。Capcom 在网上进行了“《街霸》系列”的人气角色调查，每隔一段时间放出一两名经典角色在《街霸 IV》中的新形象，初期公布的场景也都是对《街霸 II》经典场景的重新演绎。Capcom 与英国的《GAMES TM》杂志合作，在其第 73 期杂志进行了《街头霸王 IV》的大篇幅报道，当期《GAMES TM》杂志共推出了 16 个版本，每个版本各以一名《街霸 IV》的角色为封面。为了勾起玩家对昔日时光的回忆，《街头霸王 IV》在美国的宣传海报也再现了 90 年代初的风格。


▲《GAMES TM》杂志的多版本封面。



▲画家 Dave White 为《街霸 IV》绘制的一张草图，价值达 1.4 万美元。

对于格斗类游戏，最直接有效的宣传方式莫过于比赛活动。由于欧美街机业濒临灭绝，《街霸 IV》的街机版难得一见，Capcom 为比赛而准备的街机版更显得弥足珍贵。索尼官方资助了这些比赛活动，因此很多个城市的比赛仅提供街机和 PS3 版。Capcom 也向欧洲运去了多台《街霸 IV》街机用作展示和宣传。在《街霸 IV》的比赛活动中，最受关注的当属消费电子展期间微软的社区经理 Major Nelson 和索尼的 Jeff Rubenstein 之间的“世纪之战”，醉心于次世代战争的玩家们都为各自阵营加油助威，最后还是 Jeff 技高一筹。



《街头霸王 IV》发售后，出货量在短期内突破了 200 万套，成功实现了 2D 格斗游戏的复苏，目前《街霸 IV》的各种比赛活动在欧美非常火爆。《街头霸王》迷、英国画家 Dave White 说：“对我和其他数百万喜欢《街头霸王》的人来说，它是一种生活的方式，令人无法自拔。它就像复杂的国际象棋一样，每一局都完全不同，每一秒钟都充满机会、风险与戏剧性。”

花絮

前 Capcom 王牌制作人冈本吉起曾向美国媒体透露，负责本作开发的 DIMPS 工作室社长西山隆志是“双性恋”。他说：“西山先生过去也是 Capcom 的员工，他经常和一些男人住在同一个房间里。我很肯定西山先生是位双性恋。”

生化危机 5

Resident Evil 5

美版发售日：2009 年 3 月 13 日
对应平台：PS3+X360
全球出货量：400 万

2008 年 9 月，Capcom 公布《生化危机 5》的财年内销量目标时，仅仅制定了 230 万套的保守数字。几个月后，由于玩家与媒体反响热烈，零售商反馈的市场情况也很积极，因此 Capcom 将销量预期提高到 320 万套。即便如此，Capcom 仍然是低估了市场对《生化危机 5》的强烈需求。《生化危机 5》走的是大投资、大制作、大宣传的路线，完全是按照《光环 3》、《GTAIV》等欧美超大作的市场战略。虽然 Capcom 并没有透露本作的开发费用，但是“用于除错的费用就足以开发一款大作”的说法已经说明了问题，而游戏的销量也像欧美超大作一样给予 Capcom 充足的回报。《生化危机 5》首批全球出货量多达 400 万套，不仅创下了系列的记录，也创下了 Capcom 历史上的最高首批出货量记录。看来《生化危机 5》确实很有希望打破《生化危机 2》的总销量纪录。


▲《生化危机 5》制作人竹内润已经成为 Capcom 新一代台柱。

《生化危机 5》在日本的首周销量只有 40 万套，绝大多数的首批出货都是发往欧美。其实在《生化危机 5》的试玩版发布时，就已经可以预测其大致的销售情况。该作在 Xbox LIVE 上发布试玩版后，下载量迅速突破 180 万，创造了 Xbox LIVE 的试玩版下载记录，游戏发售前其 PS3 和 X360 两个版本的试玩版下载量超过 450 万。高密度的市场宣传为《生化危机 5》制造了超高的市场期待度，自从 E3 2007 的首个预告片公布以来，《生化危机 5》惊人的画面总是人们津津乐道的话题，第一个预告片引起的种族歧视争论也为它的关注度推波助澜。

在网络宣传方面，Capcom 采用了网络时代常见的“解谜式”宣传策略，向玩家和媒体广泛发布“来自 Kijuju”的电子邮件，玩家通过其中的链接进入一个神秘网站，再通过某些线索可以得到密码，用这些密码能够发现网站中的隐藏内容。这些密码和隐藏内容在玩家间一传十、十传百，很快传遍了整个网络，宣传效果比直接的广告投放更好，根据 Capcom 的统计，每个玩家通常会与 20 名左右的朋友分享他们的发现。在《生化危机 5》的宣传活动中，还有一些更古怪的创意，例如欧洲 Capcom 开展的“寻找断肢”活动。只要在活动网站报名，就会获得 Capcom 提供的线索，接着按照这些线索走上街头寻找隐藏在城市各个角落的“断肢”模型。《生化危机 5》的整个宣传策略都充满了邪恶气息，美版之所以在早已完成的情况下比日版晚上市，是因为挑选了“13 日”与“星期五”相撞的日子，即西方文化中的大凶之日，正适合《生化危机 5》这种大凶之作，而这一天已成为 Capcom 的幸运之日。

花絮

《生化危机 5》的宣传活动虽然以邪恶为主，但也有一些正气凛然的活动，比如与美国红十字会合作的献血活动，献血者可以获得特别收藏品，并参加红色精英版 X360 捆绑套装的抽奖活动。

生化危机 安布雷拉历代记

Resident Evil: Umbrella Chronicles

美版发售日：2007 年 11 月 13 日
对应平台：Wii
日本销量：28 万
北美销量：52 万
欧洲销量：56 万

Capcom 的主视角射击系列《枪之危机》屡屡失败，但借助 Wii 的特性，却找到了一片新的天地。身为 Capcom Wii 游戏急先锋的川田将央担任《安布雷拉历代记》的制作人，被解散的四叶草工作室的部分员工也加入本作的开发。遥控器手柄与《安布雷拉历代记》的瞄准射击方式是天作之合，Capcom 搭上了任天堂对 Wii Zapper 设备大力宣传的顺风车，在任天堂的 E3 发布会和各种宣传资料中都被强力推荐，让该作的曝光度大大提高。这种光枪型游戏的销量居然轻而易举地超过了 100 万套，让 Capcom 自身也大感意外，使其财季收入远远超出了原先的预计。Capcom 在不到半年的时间里于 Wii 上推出了两

款百万大作，一时间羡煞旁人，明知Wii潜力巨大却无计可施的其他第三方们只有眼红的份。目前为止在Wii上拥有两款百万大作的日本第三方也就只有Capcom和世嘉。



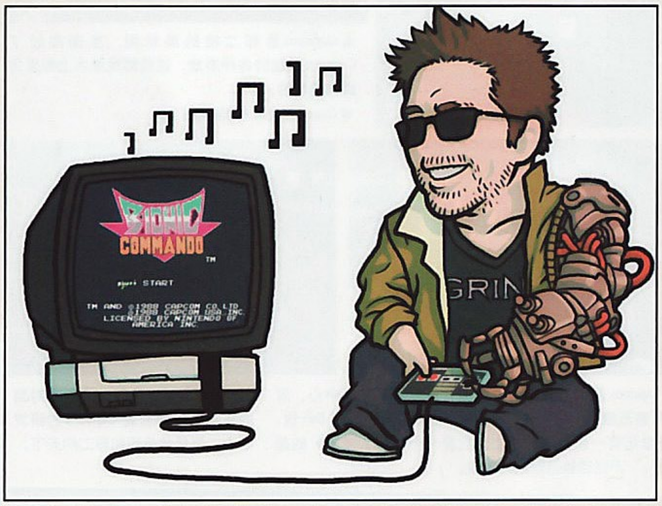
生化尖兵 重装上阵

Bionic Commando Rearmed

美版发售日：2008年8月13日
对应平台：PSN+XBLA

《生化尖兵》重生计划的契机是Capcom的创社25周年纪念，这无疑是让Capcom经典游戏重见天日的良机。在欧美有众多忠诚信徒的《生化尖兵》市场潜力显而易见，Capcom将开发权交给了瑞典开发商GRIN公司。这是欧洲的实力派开发商，成立于1997年，有250多名员工，其中有不少是《生化尖兵》原作的FANS。

网络下载是Capcom西方战略的又一记重拳，由于《街头霸王II Hyper Fighting》在XBLA上狂敛500万美元，拥有丰富“历史资源”的Capcom实施了一系列经典游戏的重制计划，以PSN和XBLA为发布平台。Capcom为这些游戏而大张旗鼓地举办了记者招待会。《生化尖兵 重装上阵》是其中评价最高的游戏，美国1UP网站甚至给出其少有的满分评价，对其中经典音乐的重制赞不绝口；在IGN的“2008年度最佳”评选中，本作也获得了3项大奖。游戏于夏季放出下载后掀起了怀旧热，首周下载量高达13万，由GRIN全力开发的《生化尖兵》完全新作的业界期待度大增。



洛克人9

Mega Man 9

美版发售日：2008年10月1日
对应平台：PSN+XBLA+WiiWare



▲《洛克人9》媒体碟包装盒。

在Capcom的一系列怀旧重制游戏中，出现了一款真正的终极怀旧之作——《洛克人9》。将经典游戏以原作的粗劣画质原封不动地搬到次世代主机上并不新鲜，但是以系列正统续作的名义，却沿用8位机时代的画面和音效，如此充满创意与勇气的事只有Capcom才干得出来。而最令人目瞪口呆的是，这样一款游戏在WiiWare上放出下载后，居然创下了美国首周下载量14万的惊人成绩，在WiiWare下载排名中位列第三，任天堂美国官方杂志《Nintendo Power》将其评为年度最佳WiiWare游戏。《洛克人9》的成功与几年前任天堂的“FC MINI”GBA复刻游戏系列一样，都是利用了玩家的怀旧心理，而且在宣传方面也做到了终极怀旧——美国Capcom向媒体发布的资料碟采用了酷似美版FC卡带的包装盒，而封面与1987年系列原作的美版封面也十分神似。《洛克人》原作美版封面是公认的史上最烂封面之一，由于实在是烂得令天地动容，因此很具有传奇色彩。这段不光彩的历史到了Capcom手中却成为炒作的原料，《洛克人9》封面大胆的返古设计令业界为之惊叹，将网络时代的恶搞精神发挥得淋漓尽致，被玩家传为佳话，宣传效果绝对超过任何一个精美正统封面。



▲《洛克人》原作美版封面。

超级街头霸王II Turbo 高清混合版

Super Street Fighter II Turbo HD Remix

美版发售日：2008年11月25日
对应平台：PSN+XBLA

《超级街头霸王II Turbo 高清混合版》可能是延期时间最长的下载游戏，从2007年4月首次公布到实际发售，让玩家等待了一年半。非



■早期“泄漏”的《超级街头霸王II Turbo 高清混合版》简陋设定图。

高清的《Hyper Fighting》都能通过半桶水的网络对战功能赚走500万美元，高清重制版的市场潜力自然了得。人们最早注意到《高清混合版》，是因为该作的设定图泄漏事件，由于画面过于简陋而被玩家骂得狗血淋头。这可能是Capcom故意为之的市场策略，因为当玩家得知泄漏的图片只是被放弃的版本，真正的成品将比UDON的漫画版还要精美时，巨大的失望瞬间变成激动与惊喜。在2D游戏几乎绝迹的欧美，本作华美的2D画面给玩家带来的视觉享受并不比高质量3D画面逊色，事实上本作与《使命召唤4》等高画质游戏一样，都是在美国最经常被用于演示高档电视性能的游戏。漫长的等待换来玩家更高的热情，本作发售后分别打破了下载游戏的首日、首周和首月下载量记录，仅三周时间就有25万人付费下载。

探访稻船敬二



稻船敬二可能是Capcom最忙碌的人，身为Capcom的游戏研发总指挥，他统领公司所有的制作人，几乎所有游戏项目他都要过目。因此要采访稻船敬二并不容易，有时候可能要从Capcom大阪总部开始，跟着他前往东京六本木分公司，然后再跟到东京游戏展会场。不过忙碌的稻船敬二还是很乐于接受海外媒体的采访，因为只要提高在欧美媒体中的曝光率，就有助于Capcom游戏在欧美的销量。

在稻船敬二接受欧美媒体采访时，身边通常会有一个金发碧眼的外国人，他的名字叫Ben Judd。Ben长期住在日本，过去是担任英语教师。2002年，Ben被美国Capcom招募为营销人员，当时应聘者将近30人，Capcom却选择把Ben大老远地从日本招到美国。Ben在美国Capcom当了一年的营销人员，负责商务会议的翻译，之后被调到日本Capcom，负责将日版游戏翻译为英文版，一年后他成为本地化团队组长，不仅负责翻译，也会向各制作人提供建议，力图在游戏开发阶段就更倾向于欧美玩家。在Capcom游戏的欧美发展中，Ben功不可没。2006年，他成为日本Capcom的第一位洋制作人，负责"《生化尖兵》系列"。

Ben经常到大阪著名游戏街"电电街"淘宝，稻船敬二总是在外人面前如此挖苦Ben："电电街完全成为了色情音像店的世界，我都不屑于去那儿了。在那里AV不是'影音'而是'成人电影'！"

稻船敬二出生于大阪府岸和田市，那里每年秋季都会举办"花车祭"，那时会有上千人牵引数吨重的花车，由于太拥挤，经常会发生事故。稻船说："去年，新闻说那年的花车祭竟然没有死人。没人死就成了大新闻了……"

在宁静而传统的岸和田市长大的稻船自幼喜欢艺术，他认为游戏是让人们见识其创造力的最佳载体。"我曾经想进入Konami，"稻船傻笑着说，"但是我问了教授，他说Konami太远了，Capcom离我家最近，所以我选了Capcom。也算走运吧，要不我现在就是在Konami制作《MegaMan Solid 4》了。"1987年稻船加入Capcom后，参加了《街头霸王》的开发，那时Capcom已经有100余名员工。稻船的上司希望他设计一名新角色，于是他带着一个5人小队，设计了洛克人——他成为了Capcom的吉祥物。

稻船敬二是Capcom的福将，他创造的《鬼武者》是PS2在日本的首款百万大作，《丧尸围城》又成为X360的首款日系百万大作。自从稻船敬二掌管了Capcom的游戏研发，Capcom就像获得了一股神奇的魔力，总是能够敏锐察觉市场需求，成为日本业界的领潮者。《怪物猎人携带版》是日本首款PSP百万大作，《生化危机4 Wii版》是首款突破百万销量的日本第三方Wii游戏，如果不是有Konami的《职业进化足球》这个常胜将军，PS3的首款日系百万大作荣耀也是由《鬼泣4》摘得。

稻船敬二喜欢恐怖电影，经常租外国的恐怖片，他的偶像有约翰·卡朋特、詹姆斯·卡梅隆、萨姆·莱米等，他说："我不想要电影明星的签名，但想要那些电影创造者的签名。"稻船敬二的《丧尸围城》显然从美国恐怖片中吸收了很多元素。在洛杉矶的Carl's Jr.汉堡店，稻船敬二第一次向Ben谈起了一个新作创意：他要制作一款以美国购物商场为背景的丧尸游戏，其中融入彼得·杰克逊早期电影的黑色幽默。"丧尸很好玩，因为他们实在太蠢。"稻船说。《丧尸围城》经常被认为是抄袭乔治·罗梅罗的《活死人黎明》，事实上，稻船敬二确实认识罗梅罗本人，还曾经到过他家，见过他的妻子克莉丝汀——斯蒂芬·金的恐怖小说《克莉丝汀》就是根据她的名字而取。

《丧尸围城》尚未发售，稻船又提议开发另一款射击游戏，当他提出这个创意时，遭到了很多人的反对。稻船说："我很想做和《光环》一样酷的游戏，我是忠实的《光环》迷，但是在日本这类游戏不吃香。它很有趣，但很美式。我们想要做更具日式风味的游戏，于是加入了机器人。"虽然这款游戏遭到否决，稻船敬二还是率领着一队人马偷偷展开游戏的制作——就像之前的《丧尸围城》一样。Capcom的开发部与管理部门不在同一座楼，管理者们无法天天检查员工们在干什么，这就给了稻船敬二生米煮成熟饭的机会。

稻船敬二虽然忙碌，但是在接受记者访问时不会总是看手机、接电话、查看电子邮件或者看手表，他总是一心一意地回答记者的问题。稻船说："我的员工们都很优秀，所以我才能从容应对多个项目。小岛秀夫就不行，他太专注于《潜龙谍影》，他其实应该追求其他的兴趣，其他的游戏。我的员工可以很好地理解我提出的概念，而本地化团队也做得很好。"《丧尸围城》发售后，曾有日本同行好奇地跑来问稻船："你是从哪搞来那么优秀的外国人团队？"稻船愣了一下才明白他的意思，他回答道："我们的团队全是日本人！"





▲Capcom总部二楼的展示柜，里面摆放了Capcom推出的各种游戏，这些游戏基本上都是为媒体准备的。

◀Capcom大阪总部的大门。



▲Capcom的研发总部大楼曾经有理发店、健身中心、淋浴所甚至银行，简直是一个自成一体的小城市。据Ben说："那里还有一艘独木舟，上面放着一个《街头霸王》的破橱柜。"不过这些已经成为过去。



▲走出Capcom总部，来到街对面的写字楼，那里是Capcom的研发中心，那里就是稻船敬二的天下。

“《抵抗》系列”是 SCE 近几年全力打造的一个第一方品牌，其 PS3 上的前两作销量均为“百万”级别，可见该系列素质非凡。本作《抵抗 复仇时刻》作为系列第 3 作在 PSP 平台发售也令人颇为期待，不过这日版居然先发售就让人有些意外了，毕竟日本的大多玩家对“打枪”游戏不怎么感冒。不管怎么说，对于掌机平台来说，这款游戏素质还是相当不错的，喜欢射击类的玩家怎么能不尝试一下呢？

抵抗 惩罚		SCE/Bend Games	动作射击
PSP	Risistence 报复の刻		日版
	2009年3月12日	1～8人	4980日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上



语言版本

本作内置多语言，并且有英、日两种语音。游戏中的语言版本根据 PSP 的系统语言不同而发生变化。对于国内玩家来说，中文界面对应的是英文字幕以及英语配音，而本文也则以英文为主来进行介绍。而如果想听到日语配音以及查看日文字幕等，就需要自己将系统语言设置成日语。

基本操作	
←	重装弹
→	切换武器
↑	微瞄
↓	动作键
滑杆	移动
×/○/□/△	视角移动
L	武器副技能
R	射击

系统要点说明

本作的操作系统有些独特，但是只要熟悉之后就会发现该操作还是颇为巧妙的，并且玩起来也比较顺畅，这不得不佩服做作小组的设计。

目标锁定 由于掌机上的射击游戏普遍不宜瞄准，因此本作也加入了自动瞄准功能。只要你的视野中心内靠近某个敌人，则光标便会自动锁定该敌人。如果方框内还有多个敌人，想要切换锁定目标时，只需要快速连按两下×/○/□/△(分别对应下/右/左/上的敌人)即可，十分体贴的设定。



微瞄 按下十字键的方向“↑”可以进入微瞄模式，该模式下视角会拉近，并且自动瞄准功能关闭，需要玩家自己控制准心。微瞄的好处就是可以主动选择想要攻击的敌人弱点部位，比如前期的一种自爆奇美拉，只要攻击它的头部就可以将其秒杀。

掩体系统 游戏中靠近矮墙或者门边时，角色会自动进入掩躲状态，不过有时候会因为判定问题无法“靠墙”，此时只有依靠多调整站位和视角才行。战斗中躲在掩体后面，看准敌人的攻击间隙按R键进行射击，这也是战斗的基本思路（EASY难度下可无视）。

武器切换 按下十字键的方向“→”可以快速切换武器，按住“→”，就可以进入武器选择画面，并且此时时间是暂停的，你可以放心的按×/○/□/△来选择对应武器，另外按L/R可以切换武器板块。

弹药与体力 画面的左下角是角色的体力槽，而游戏中到处都有一种红色的能量袋，作用便是回复体力。而弹药的补给是分类型的，每种弹药补给都对应了不同的枪械。

基本武器功能解析

LINK 1

武器名	特点介绍	L 键副攻击说明
303 Storm Rifle	射速快威力小，对付普通敌兵足矣	发射威力巨大的榴弹炮
Fareye FR-1	狙击枪，威力较大，缺点是装弹量太少	进入时间减慢模式便于瞄准，开启该效果后消耗下方能量槽
MAH-50 Frag Grenade	威力超强的手雷，足以用来对付大型敌兵	与 R 键作用相同，无特殊效果
BM001 Razor	奇美拉的常用武器，威力和射速都很普通	长按 L 键可以蓄力发射光束齿轮，子弹可以反弹

LINK 2

武器名	特点介绍	L 键副攻击说明
L206 LAARK	威力巨大的火箭筒，一般用来对付大型敌兵	按下 L 可令飞出去的火箭弹停止，然后可手动控制炮弹的发射方向
Schrotflinte Combat Shotgun	威力很大的霰弹枪，适合近身战以及对付小虫子	两弹齐发，攻击范围广，适合对付成群的小型爬行怪物
Auger-WS	能够发射穿透障碍物的子弹，甚至打倒墙后面的敌兵	放出固定护盾，在护盾后面非常安全，只有该武器的子弹能够穿越护盾
IWAO-R Chaingun	需要按住 R 键进行 1 秒左右的预热时间，射速极快	放出移动护盾，可惜持续时间较短

character moves & stats!

隐藏要素

1 秘密文书

本作的隐藏要素主要包括两个，一是收集各种秘密文书，包括 4 种类型，而第一种为游戏的一些操作说明，这个是必定会入手的，后面 3 种文书则需要玩家在游戏中的每个角落仔细寻找了，每找齐一种都会解开一种隐藏武器。这些秘密文书可以帮助我们更加清楚的了解到游戏的背景以及更深刻地认识到该游戏的人物和世界观，对剧情很在意的玩家是值得掘地三尺去寻找它们的。

2 SKILL POINTS

第 2 个隐藏要素为 SKILL POINTS，这个点数的获得需要玩家在战斗中达成一定的条件，每小关各有 3 个，但是所要求的条件不尽相同，具体要求可以在开始游戏前的“LOCATION SELECT”选关画面中进行查看。



联机模式简介

本作支持最大 8 人的联机对战模式，你可以和几个好友来一局对决，更可以利用无线网络接入 PSN 来与全球的玩家进行较量。首先让我们选择主菜单下的 MULTIPLAYER，然后选择 AD HOC 即可进入模式选择画面。此时按十字键的“←”与“→”可以选择联机模式，而“↑”“↓”则为选择地图。

模式名称	玩法简介
CAPTURE THE FLAG	夺取对手的旗帜，并且返回我方营地的旗帜处即可得分。
CONTAINMENT	攻占对方的冷却炉即可得分，若一方占领全部冷却炉，则对方的能量槽会持续减少，直至失败。
ASSIMILATION	某位玩家会突然变成丧尸，目的是干掉其他正常人并让其感染，最后计算分数评断胜负。
FREE FOR ALL	混战模式，尽情的互相射杀吧，限定时间内分数高者获胜。
TEAM DEATHMATCH	无特别要求，只是玩家会分为两个小组来互相射杀。



接下来简单说一下进入官网对战的方法，首先你得让 PSP 接入无线网络，然后进入游戏，选择 MULTIPLAYER，继续选择 INFRASTRUCTURE 即可。之后需要输入 PSN 的帐号和密码，如果你是 PS3 用户，那么相信你一定已经申请过了。当然如果你没有申请过则可以去下面的地址注册一个，不会花费很长时间。https://store.playstation.com/accounts/register/beginNewAccountRegistrationFlow.action

Copyrights ©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.



这回的《特别盘》是一个地地道道的资料篇。去年的《OG 外传》好歹送了 30 多关的正篇，而这回的《特别盘》尽管也有 19 个新关卡，不过基本上都是独立的，打不了几话就要重新编成。这 19 话用了大概 8 个小时，其中有一半时间估计都在编成，实在是令人无语。不过尽管如此，本作依然是玩过《Z》的人不可错过的，至于《交响诗篇》、《返乡战士》、《超重神》、《魔神 BIG O》、《创圣的大天使》的 FANS 更是必玩必拜！系列史上最变态的究极 BOSS——XAN 斩（就是题头图上的这个家伙）也会登场！

文 纱迦　美编 木仙

通关时间：故事模式通关约需 8 小时。

超级机器人大战 Z 特别盘	NBGI/Banpresto	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大战 Z スペシャルディスク		日版
2009 年 3 月 5 日	1 人	4800 日元
无对应周边		

游戏简介

本作是去年登场的《超级机器人大战 Z》的资料篇，名为资料篇，不过没有本篇也能进行游戏。不过如果你有《超级机器人大战 Z》的游戏记录，在部分模式会得到一些额外奖励。

游戏中并没有收录《超级机器人大战 Z》的任何关卡，不过也有一些供玩家游玩和挑战的内容，包括长达 19 关的故事模式以及有三种难度可选的挑战模式。想从头打到尾的玩家可能会失望就是了。

游戏系统和《Z》没有任何区别，玩过《Z》的人可以瞬间上手，因此这里就不多说了。目前发现的和《Z》的区别就是人物语音的 BUG 被修正了，子安武人先生现在一定非常开心。

下面会就游戏的 4 个部分分别介绍，重中之重的故事模式会单独详细介绍。

エクストラステージ

特别关卡。进入之后有 4 个选项，其作用分别如下：

ストーリーモード：故事模式，分为 5 个章节，一共 19 关，亦是本作的重头。会在后面详细介绍。

チャレンジバトル：挑战模式，有三种难度可选，每个难度分 6 关。把目前所有的关卡打完就会出现新的关卡。

ロード：读档。这里的档指的是过关时的存档。

コンティニュー：继续。和ロード不同的是，读取的是战场中断记录。这个步骤亦可用快捷操作来代替：同时按下 L1+L2+R1+R2+SELECT+START 为复位，之后迅速按住 SELECT 不放即可读取战场中断记录。

ライブラリー

博物馆。和《Z》的功能基本相同，就是查看各种图鉴的地方。主要功能如下：

ロボット大図鑑	机体图鉴
キャラクター事典	角色事典
用语事典	专有名词辞典
サウンドセレクト	音乐欣赏
シナリオチャート	流程表
攻略 Q&A	基本系统小问答

本作的机体图鉴能直接观看战斗画面，很好很强大，不过对手、机师什么的就不能随便选择了。另外有两部机体必须在完成故事模式全 19 关（不含分支）后才会收录到机体图鉴中。

流程表里分为《Z》和《资料篇》的，就算你《Z》未完成全路线，这里也会显示全部的。点击关卡名还可以看到该关的剧情简介。



スペシャルシアター

这个部分是各种资料的集中展示区，基本上 FANS 所有的怨念都会得到解除。

中断メッセージ集：这就是大受好评的中断存档对话了，所有的种类都在这里，一共居然有 57 种。相信没有谁能够在《Z》里看全吧，现在就简单了。强力推荐的是子安武人的梦の竞演。

ムービー集：收录了游戏所有的 MOVIE，不过一共就三段。

设定资料集：可以看到所有原创角色的资料集，不过版权角色就残念了……而且也多半是黑白线稿，更详细的想必要卖设定集吧。

バトルシアター：这里收录了各个作品在《Z》里的剧情战斗动画。尽管本作已经有很强大的战斗鉴赏模式，不过剧情战斗动画却是有特别台词的，因此是不能轻易重现的。有了这个模式就很方便了。不过此模式的战斗动画不能快进、不能跳转，只能接着慢慢看。另外对于剧情相对较少的作品，会有一些别的战斗动画来凑数。



奖励相关

进入故事模式后，选择最上面的データのリンク，系统会检测你记忆卡里是否有《Z》的男女主人公通关记录。通关一条路线的话，可以获得 100 万金钱、1000 点 BS、1000 点 PP（人均），男主人公路线通关还可以获得ハイパージャマー，女主人公则是バリア・フィールド。两条路线都通关，奖励可以累加。

之后，将故事模式的每个部分完成的话，都会增加大量金钱、BS、PP 以及强化部件，当玩家把全部 5 个部分都完成之后，选择最后一个部分开始新游戏的话，可以获得 9500 万资金！23000 点 BS！13000 点 PP（人均）！此外尚有无数强化部件。面对如此疯狂的奖励，我只能说——天啊！

バトルビューワー

战斗鉴赏模式。这个设定是从《OG 外传》继承过来的，亦是最吸引人的要素。进入之后会看到ノーマル、シンプル两个选项，ノーマル是小队战，シンプル是单机战。

选定之后的设置和《OG 外传》差不多，攻方、守方、所用武器、是否命中、战斗结果、场地、音乐……所有的一切都可以由你来设置。值得一提的是这次的机体选择是按作品分的，比《OG 外传》里按五十音图来分要人性化多了。要知道就算是日本玩家，也不可能记得所有机体的名字的。在这一点上我们再次看到了寺田制作人乐于听取玩家意见的一面，在此脱帽致敬。

©2009 NBGI

故事模式完全分析

概述

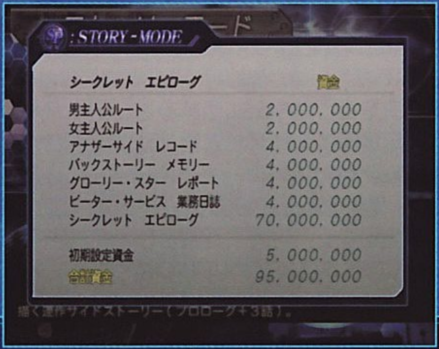
故事模式无疑是本作的重头，因为这是本作为数不多的可以直接游玩的内容。故事模式一共19关（有一个分支），不过这19关不是连续的，而是被分为5个部分，每个部分约3～5关。故事模式的特征如下：

★每打过一个部分，就会获得额外的奖励。另外如果你的记录卡里有《Z》的两名主人公的通关记录，亦会有奖励。

★游戏初期即拥有大量金钱、BS和PP点数，如果算上额外奖励更是相当惊人。全部5个部分都通过之后，奖励多得像调了金手指似的。因此难度不大。

★每个部分的打法和正篇没区别，亦可正常升级和赚取资金。但由于各部分之间的成长情况不通用，加上奖励实在太多，因此玩家完全可以把尽快过关当成惟一目标。

★每个部分没有隐藏要素，也没有熟练度的要求。仅在最后一个部分根据玩家选择男女主人公的不同会出现一个分支，不过该部分的第二关开始后男女主人公路线又会变得完全一致。



★每个部分出现的机师和机体都是固定的，可以放心培养和改造。不过不同部分中出现的机师和机体不同，因此每换一个部分就要重新改造、培养、编队，这些步骤势必会花掉大量时间。

アナザーサイドレコード



这是故事模式中最有趣的一个部分。在这个部分里，玩家要操纵的是《Z》的诸多反派，包括《SEED D》里的嗑药三小强、《魔神BIO O》的贝克、《战斗机甲萨奔格尔》的丁普、《Z》的捷利多、《返乡战士》里的辛西亚等等，也称得上是强者如云了。值得一提的是凤在这个部分开的是精神力高达，这在《机战》中是很少见的。这个部分称得上是相当有新意的。

这个部分的剧情则是发生在《Z》的中期，讲述了黑之大能与这些反派初次接触时的情景，一共5话。在最后一话会遇到阿萨金和崔妮，两人机体的HP分别是34000和22500，很好对付。将其消灭之后，黑之大能会开着レムレース试作型登场，HP只有8万，能力一般。念在其初次登场的份上，还是值得一提的。

グローリー・スターレポート

这个部分是对女主人公路线的一些补完，一共4话。在这个部分你可以看到节子发怒的样子，还有原荣耀之星三号机驾驶员的出场。这条路线的最后会遇到《高达X》里的变态兄弟，这两位的HP分别是24000和25000，不用说自然不在话下。另一位大熟人是《Z高达》里的亚赞，这位老兄更惨，连汉谟拉比都没有，直接开着HP2万出头的ギャプラン就来了。

这个部分的名场面有桑德曼的温泉乒乓球大赛。和《超重神》原作一样的是，桑德曼依然只用一只拖鞋就战翻了所有挑战者，不过游戏里的他比原作还要厉害得多。

バックストーリーメモリー

这个部分是对《Z》的补充，一共3话，非常短，最后也没有出现什么特别厉害的强敌。值得一提的是，这个部分一上来就是兰顿化装执行任务，盖纳也会扮成女人一同前往。这两个都是在原作中非常有趣的桥段，不同的是兰顿依然是被月光号的众人捉弄，不过盖纳却不是去看打拳了。从第二话开始则是对罗杰行踪的一些补充，中间还能听到万丈那句超级经典的台词。

ビーターサービス 业务日志

这个部分是对男主人公路线的补完，同样也是4话。相比前一个部分，这条路线拥有更多强者，因此难度不值一晒，大家专心享受剧情即可。而这个部分的名场面相当多，一上来就是《创圣》里有名的绝食特训，只不过偷走食物的不是神话兽，而是百鬼帝国的科技发明，那经典的求食暴裂矢自然也是不会少的，就连希尔维娅那扭曲至暴走的脸都忠实再现了。

接下来的名场面还有阿狄特老师的奋战、阿娜公主和父亲的决别、罗杰为桃乐丝献花、艾蕾卡恐怖的化妆技术等等，最令人满意的是收录了多米尼克给安妮莫奈献上银莲花的一幕，相信FANS一定会非常满意。在最后一话还会再现皮埃尔的经典必杀技——失恋速攻。



シークレットエピローグ

终于来到重头戏了。这个部分发生在《Z》的故事结束之后，单是这一点想必就会吸引大家来玩吧。故事讲述多元世界再次遭受攻击，于是ZEUTH军团再次集结。



这个部分只有3话，我方人员异常齐整，除了少数《Z》里的隐藏机师和机体外都有。第2话结束时更是连按剧情来说已经消失的创圣大天使和尼尔瓦修都回归了，大家可以根据自己的经验来尽情编成。

这个部分的敌人要比之前4个部分强得多，第2话中万年反派倒X又会回来，这回他的HP有22万4000点，并拥有HP回复（大）和Ⅰ力场，还是要费点手脚的。

在第3话中我们会迎来《机战》史上最变态的究极BOSS——XAN斩。这个家伙来自于《返乡战士》，不过在原作中并未登场，只有设定存在。借着去年推出的模型，这回又出来炒作了一番。为什么说它是史上最变态的BOSS呢？首先让我们来看看它的能力吧！

★所有伤害变为1/10，直击无效，バリア贯通无效。

★P系、R系的特殊效果无效。

★气力130以上，运动性和照准值+30，每回合自动使用必中、必闪、觉醒、直击。

★分析无效，脱力无效。

★面对技量低20点的对手时，分身必发动。

怎么样，是不是很夸张？看到这里，估计大家都被吓到了吧？那么请问它的HP有多少呢，答案是39000。换句话说，也就是39万HP，原来游戏制作人给我们开了个不大不小的玩笑。尽管如此，其实力之强还是无庸置疑的。

本关一开始会有大量敌人出现，其中包括会使用地图炮的OVER DEVIL。大家不必一拥而上，因为只要把敌人消灭到一定数量，XAN斩就会出现了。它会利用两回行动杀到我方中心，之后围攻就可以了。39万的HP，一回合摆平没有难度。

文 纱迦 美编 木仙



经历了延期和破解的风波之后，很多人到现在才能玩到这款游戏，不过从今以后就可以随时随地与可爱的偶像们接触啦！本作的系统其实是相当有内涵的，当年《X360 专辑 Vol.1》上那篇大受好评的攻略足足用了近 20 页的篇幅，因此这回的特快专递只能算是点到为止。如果大家真想成为一名出色的经纪人，还是建议去找那本专辑来翻翻。笔者也算是一个不大不小的达人，如果大家有什么问题，欢迎来信询问。

偶像大师SP		NBGI	模拟育成
PSP	THE IDOLM@STER		日版
	2009年2月19日	1～3人	4800日元
	分3个版本发售		

©2003-2009 NBGI

通关时间：达成完美结局约需 20 小时。



基础知识篇

本作的游戏时间是一年，也就是52周。52周的时间结束之后，就会进入最后的结局。玩家的身分是一名制作人，你要在这 52 周的时间内为自己培育的偶像们拉到足够多的 FANS，这样就能让偶像们的影响力不断上升，游戏最后的结局也是依影响力而定。

游戏分为 3 个版本，每个版本都收录了 3 名偶像供玩家挑选，此外还有 1 名特定的竞争对手。每个版本的玩法没有区别，不过每个角色的能力和故事都不一样，要想玩齐就得收齐 3 个版本。不过在事务所模式中所有偶像（包括竞争对手）均可登场。游戏有着多周目设定，反复游戏会越来越轻松。

打招呼

在游戏的每周早上都会打招呼，每次都会出现 3 个答案供玩家选择。根据玩家的选择不同，会有成功、普通、失败 3 种结果，从音效可以听出结果。成功会提高情绪，失败会降低情绪，普通的话除了弥生、亚美 & 真美会提升外，其他人都不会有变化。注意每次会话的答案都是完全随机的，没有任何规律可寻。

打完招呼后，偶像会随机向玩家提出当天的额外要求，比如“试镜演出获胜”、“想搞营业”等，玩家可选择是否约定（约束する／约束しない），如果答应了要求并且成功完成，偶像的情绪会有所提高，失败则会下降；不答应也会导致情绪下降。

课程约定：选择偶像想要练习的课程，并取得 GOOD 以上评价，这样能力值上升幅度会变多。

营业约定：偶像等级为 F 时达成 GOOD 交流，F 以上时达成 PERFECT 交流，这样增加的感情会变多。

试镜约定：在指定的试演会中取得第一名，获得的 FANS 数量会大幅增加。

每周流程

游戏中每周有一次决定行动的机会，一年一共有 52 次机会，具体流程如下表所示。下面分别来介绍每一项的含义。

接收邮件
↓
和偶像打招呼
↓
从社长处听取当周流行情报
↓
下达行动指令
↓
执行指令
↓
听取当天活动结果
↓
查收 FANS 的礼物



行动指令

每周可执行 3 个行动格的指令，每项指令消耗的行动格不同，另外一周内无法执行重复的指令。本作中包含的行动分为“プロデュース行动”和“デスク行动”两大类，接受采访和接受服饰均算在デスク行动行动中，在每次下达行动指令前应该先查看デスク行动里是否有“杂志の取材”和“衣装合わせ”的选项，若有则表示之前预约过，要优先执行。

营业

营业就是活动。游戏中营业的意义主要有三个：一、影响情绪；二、赚取炸弹；三、促进制作人与偶像们的感情，从而影响结局的评价。游戏中 95% 以上的剧情都是在营业中表现出来的，如果想多了解一下偶像们，就一定要多搞营业。每次选择营业后，会出现 1 ～ 4 种活动供玩家选择。这些活动是随机出现的，不过部分活动有偶像等级和时间的限制，错过的话就没有了。

营业的每个活动都会有 2 ～ 3 次选择的机会，根据玩家的选择不同，营业结束后的评价会有 PERFECT、GOOD、NORMAL、BAD4 种评价，并获得一定数量的炸弹作为奖励。具体情况参见下表。

	高情绪	中情绪	低情绪
PERFECT	5 个	3 个	3 个
GOOD	2 个	2 个	2 个
NORMAL	1 个	1 个	1 个
BAD	0 个	0 个	0 个

下载 本作的下载是标志性项目，可以下载的东西有：歌曲、服饰和邮件地址。对于攻关最为有效的是邮件地址，因为有几率出现邮件爆发的特殊状态（特征为能力爆增、情绪不减），而且对剧情有帮助。比较狠的是 PSP 版的歌曲要分角色购买，不是买了一首后全部角色都能用，也会有某首歌某个角色不能购买的情况，真是比 X360 版还要骗钱。



数据介绍篇

本作的游戏类型是模拟育成，因此偶像们的数据是至关重要的。最明显的数据就是VISUAL、VOCAL 和 DANCE，但实际上影响游戏的数据还有很多很多。

偶像等级

游戏最后的结局是依组合的影响力而定，而衡量影响力的标准就是偶像等级（アイドルランク）。故事模式和自由模式中的升级条件除了FANS人数相同外，还有一些不同的额外要求，详见下表。

偶像等级	FANS 人数	故事模式附加条件	自由模式附加条件
F	无要求	成功完成第一次试镜	初期即为 F 级
E	1 万人	IU 第一次预选合格	无
D	10 万人	IU 第二次预选合格	无
C	30 万人	IU 第三次预选合格	无
B	70 万人	IU 第四次预选合格	完成 3 个特别试演会
A	100 万人	IU 第五次预选合格	完成 VISUAL MASTER、DANCER MASTER、VOCAL MASTER 以及其他 3 个特别试演会
S	150 万人	等级为 A	全部特别试演会制霸

能力 & 能力等级

对于偶像组合来说，能力(IMAGE)无疑是最重要的数据。在游戏中偶像的能力被分为三个部分：VISUAL（形象）、VOCAL（唱歌）和DANCE（舞蹈）。根据这 3 个部分加起来的值，游戏会评出能力等级(IMAGE LEVEL)，即综合能力越高，能力等级越高。能力等级的上限是16 级，评价是“偶像之神”。

游戏中会以一个圈来代表当前偶像组合的能力，我们称之为“能力圈”。其中红色为VOCAL，蓝色为DANCE，黄色为VISUAL。大家可以看到，同一个能力又分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中深色部分为基础能力，浅色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服饰、歌曲等增加的能力。

在试演会上偶像们的表现以及能力等级都只与综合能力有关，所以基础能力和附加能力没有区别。不过如果在试演会上胜出，就可以上电视进行表演。此时如果基础能力过低的话，在表演时就很容易出现失误。失误时画面上会覆盖着一层彩色雾气，从雾气的颜色可以看出失败的原因，比如蓝雾就表明需要苦练 DANCE。



课程

课程是增加偶像能力的主要途径，分为普通（レッスン）和困难（ハードレッスン）两种。困难课程虽然消耗的行动格是短课的两倍，但多出来的 15 秒时间能大幅提高练习效果。具体如何取舍就看玩家的情况了。上课是以迷你游戏的方式来进行的，部分课程颇有难度。和 X360 版一样的是，本作的课程有好几种都可以使用暂停大法来降低难度。由于本作的课程是按时间来进行的，因此动作越快越好。利用暂停大法可以辅助记忆、理清思路，而且本作暂停后的菜单的透明的，完全可以看到课题，比 X360 版方便多了。但是相对的本作课程的难度也上升了不少。

暂停大法对于ポーズレッスン、歌词レッスン是最为有效的，这 2 种课程正好能够让 3 种能力都得到不同程度的成长。玩家完全可以主修这 2 门课，偶尔兼修其他几门就可以了。下面对其他两门有诀窍的课程进行简单解说。

演唱课（ボイスレッスン）

诀窍是按住 L 键可以加速，不掌握这个方法是不行的。不过到了后期会非常难，有音乐游戏基础的人会好一点。

演技力课（演技力レッスン）

必须掌握预判力，注意目标色块越靠近左侧，击球时间点就要越早；越靠近右侧，击球时间点就越迟。推荐在困难课程内完成。

其实我们是可以选择“セルフレッスン”委任偶像自行练习的，只要定好设定练习时间，然后将 PSP 设置到休眠状态，并在规定时间时解除休眠即可。不过练习质量是根据玩家解除休眠的时间与指定时间的误差来决定的，老实说很有难度。

由于要牺牲一周时间来进行营业，所以大家当然要以 PERFECT 为目标。每次选择时出现的选项都是固定，而每次选择的正确答案也是固定的，所以我们可以用存档读档来保证正确。不过需要注意的是，出现选项的位置可不是固定的，也就是说玩家要记住正确答案的内容，而不是位置。对于触摸偶像的场合，需要将光标移向指定位置再按〇键，不过有时需要玩家按住〇键不放然后转动方向以不断触摸。

营业的重要性是无庸置疑的，不过要想登出全偶像全营业的正确答案，没有 9 页搞不定。推荐大家去看《X360 专辑 Vol.1》或《掌机王 SP Vol.106》。

情绪

情绪（テンション）是游戏中非常重要的数值，在画面右上方的情绪槽可以看到当前状况。情绪槽共有 4 种颜色，桔色为高，黄色为中，蓝色为低。

提高情绪的最简单方法就是会话。除了每周早上必定进行的打招呼，在试演会开始前同样有会话机会。但是会话时的选择是随机的，因此谁都无法保证每次都选到最佳答案，因此偶像们的情绪出现波动是很正常的。会话的结果对每位偶像的影响是因人而定的，不同的结果有可能令特定偶像的情绪出现很大落差。由于情绪相当重要，所谓的角色难度就体现在这里。

除了会话之外，偶像等级提升、试演优胜等等行动都会导致偶像的情绪出现波动，由于各人的性格大相径庭，在玩家采取不同的行动时也会有不同的结果。比如换新服装时，春香、弥生、伊织、真、亚美＆真美会上升，千早、律子会下降，梓和雪步没有变化。而在上升的 6 名角色中，每人上升的幅度也有所不同。



会话对情绪的影响

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美＆真美
成功问候	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
普通问候	不变	不变	小↑	不变	不变	不变	不变	不变	中↑
失败问候	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓

情绪的主要影响

高	使用炸弹时 GOOD 占 75%（12 个中占 9 个）
	试演会时的表现得分为 1.15 倍
	试演会时完美表现的指令输入时间延长
	部分课程可能临时停业
	得到礼物的几率下降
中	使用炸弹时 GOOD 占 50%（12 个中占 6 个）
低	使用炸弹时 GOOD 占 25%（12 个中占 3 个）
	试演会时的表现得分为 0.9 倍
	试演会时完美表现的指令输入时间变短
	有可能发生当周活动取消的事件
	得到礼物的几率上升

制作人等级 其实玩家作为制作人也是有等级的，升级的条件目前不明，如果与 X360 版一致的话就是要不断以高等级＋好结局通关。制作人等级提升后会追加很多新的功能，例如可以在 OPTION 里选择私服 B、上课时可以开自动课程等等。其中最高等级是 10 级，名称为“真・偶像大师”，不过此等级要求玩家将 9 名角色全部通关，没 3 个部本的话就别想了。

试演会篇

本作之所以能够在街机和Xbox LIVE上掀起狂潮，与其出色的对抗性是分不开的，而这个对抗性就表现在试演会上。试演会本身就充满乐趣，而在试演会中胜出，可以赢得上台表演的机会，此外试演会也是增加FANS数量的主要途径，其地位可以说是最重要的。而要想在试演会中胜出，必须在实力、发挥和战术这三个方面下足工夫。



基本规则：实力

试演会的胜负是由表现来决定的。一场试演会有27次表现机会，这27次表现机会又被平均划分为3个阶段，每次机会都以1个圆球表示。试演会开始后，圆球会随着歌曲的节奏而不断闪烁，表现机会出现时按下□、×、○键就可以通过表现而得分。

试演会的审查以VISUAL、VOCAL、DANCE3个方面来决定，每个按键对应一个方面。表现某个方面时，组合的该项能力越高，表现时取得的分数就越高。所以实力可谓决定试演会成败的第一因素。

每隔9次表现机会，就会进行一次中间审查。中间审查时，如果该阶段内某个方面的得分之和在前三名之列，那么就可以得到在该方面评委的好评。评委的好评会以☆来表示，当试演会结束后，根据6位选手获得评委的好评多少，就会决出最后的名次。



不过VISUAL、VOCAL、DANCE3个方面的好评并不一样。在没有特殊规则的时候，如果能得到代表流行属性的评委的好评，就可以获得5颗星；第二流行属性的评委的好评为3颗星，第三流行属性的评委的好评为2颗星。也就是说，中间审查时每位角色的满分为10颗星，一场试演会最多可拿30颗星。当然拿满分是很困难的，所以争取流行属性的评委是非常重要的。相反地，如果在某方面拿到最后一名，那么无论当前流行情况如何，都会被扣1颗星。

炸弹

看到这里想必大家已经对“炸弹”这个词充满好奇了。炸弹的正确名称是思い出アピール（回忆表现），是制作人利用与偶像们生活的美好回忆来提高表现的手段。使用思い出アピール时，可以令3项评价都大幅上升，但每场试演会只能使用3次。因为它数量有限、威力大，很像飞行射击游戏中救命的炸弹，所以在玩家中有着“炸弹”之称。

获得炸弹的惟一方法就是营业。在使用炸弹后，会出现一个快速滑动的轮盘，玩家要按键将其停止。如果停在GOOD上，炸弹就能发挥威力；如果停在BAD上，不但炸弹无效，而且会倒扣评价。不按或按得过早同样算BAD。当偶像们的情绪高昂时，GOOD的数量要远远大于BAD，这样难度也会下降。

完美表现：发挥

每次表现时有接近两秒钟的指令受付时间。不过如果玩家按键的时机正好与歌曲合拍的话，获得的表现分数就可以增加10点，而且这10点同样会按情绪高低而增减。这就是现在要介绍的完美表现（ナイスアピール）。完美表现时画面上会出现偶像的特写镜头。

完美表现的作用是不言而喻的。一场试演会27次表现机会下来，如果全部都能达成完美表现，那么等于是多了270分！不过每次表现的基本得分加上完美表现的奖励不能超过100分，也就是说算上高情绪的修正的话，一次表现的最高得分为115分。当偶像组合的能力达到最大时，在情绪为中的情况下基本得分是100分，如果不想浪费完美表现的奖励，就可以分配到其他方面去，不过在输入其他按键时同样要满足完美表现的时机。



完美表现完全取决于玩家对于歌曲的节奏掌握，游戏中出现的歌曲有快有慢，玩家要根据自身情况去熟悉掌握。另外也可以参照画面上方格亮起的时机。再就是高情绪时完美表现的指令输入时间会宽松一些。

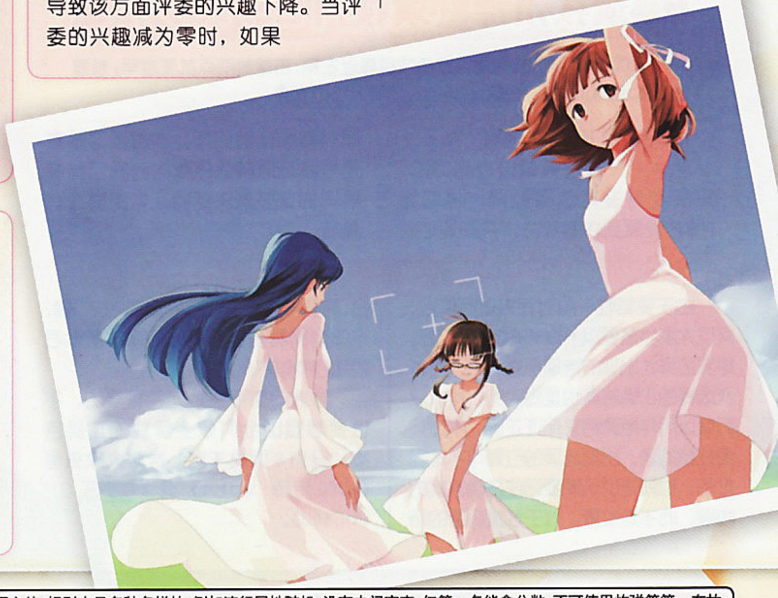
完美表现可以视为选手的现场发挥，是决定试演会结果的三大因素之一。

评委兴趣：战术

如前所述，流行属性的好评为5星，等于另外两个属性的好评之和。照这样说的话，只要拼命提升流行属性，取胜几率自然就会大为上升。那么在游戏中是不是这样呢？答案当然是否定的。曾两次入选日本最佳街机游戏提名的本作，其对战性当然不会如此肤浅。

造出这一局面的原因在于试演会的3位评委有兴趣设定。3位评委分别对应着VISUAL、VOCAL、DANCE这三个方面，评委兴趣的多少显示在画面右边的人形标记之中。当选手在某一方面做出表现时，除了会按照能力拿到分数外，也会导致该方面评委的兴趣下降。当评委的兴趣减为零时，如果还有选手进行表现，该评委就会离场。评委离场之后，他之前所给的好评统统作废！如果能成功使用炸弹的话，可以令评委的兴趣得到回复。这也是惟一一种回复兴趣的方法。但如果使用炸弹失败的话，评委的兴趣会大幅下降。

正因为有兴趣设定，所以杜绝了全部选手一窝蜂地冲流行属性的可能，也令对战性大为上升。如果过于依赖某一属性，很有可能会因为其他选手将评委赶走而瞬间落败。相反地，好好利用这一特定也可以胜利翻盘。这就是三大因素之一的战术。



试演会种类 游戏中出现的试演会种类很多，除了对应的FANS不同之外，规则也是多种多样的，例如流行属性随机、没有中间审查、仅第一名能拿分数、不可使用炸弹等等。在故事模式中还会出现IU赛，这是升格的必要条件。当角色达到A级后，会出现IU本战，这是三连战，前两场必定是961的角色头名，第三场才是关键，要有足够的准备。



七龙战记	SEGA	角色扮演
NDS セブンスドラゴン		日版
2009 年 3 月 5 日发售	1 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

把握神髓的诚意之作

文 阳光成员 格兰霍特团长
美编 anubis

虽然本作从公布到实际发售都没有摆脱“世界树迷宫模仿者”的封号，不过更具新意的故事背景设定和华丽的战斗效果还是让追求“纯粹游戏乐趣”的玩家得到了最大的满足。所以本次的特快也专门针对游戏的战斗部分和各位玩家一起分享“各职业育成计划”的心得，只要你肯花费少许的时间来了解每个职业的特性，就一定能够在尝试各种组合的战斗中获得更多的乐趣。

特殊名字选择

作为游戏留给玩家的一个后门，只要在选择特定的职业形象时输入以下的名字就会获得“初始技能点 +1”的奖励，心动的你还不赶快尝试一下？



战士	
男战士 1	@ちびきゃら
男战士 2	@とーくはた
女战士 1	@のしんでい
女战士 2	@ただけまし

刺客	
男刺客 1	@たでしょう
男刺客 2	@か？ すこし
女刺客 1	@でもはつば
女刺客 2	@いびまでの

侍	
男侍 1	@わくわくを
男侍 2	@ていきょう
女侍 1	@できたとし
女侍 2	@たらそれに

魔法师	
男魔法师 1	@うもぜひた
男魔法师 2	@のしんでく
女魔法师 1	@ださい。ぶ
女魔法师 2	@ろでゅーさ

医术师	
男医术师 1	@のこだまり
男医术师 2	@えことでぃ
女医术师 1	@れくたーの
女医术师 2	@にいのうか

公主	
公主 1	@ずやでした
公主 2	@ではみなさ
公主 3	@のぼうけん
公主 4	@にさちあれ

骑士	
男骑士 1	@まさるよろ
男骑士 2	@こびはあり
女骑士 1	@んぺんのほ
女骑士 2	@ません。ほ

全职业常用技能推荐

由于游戏初期的战斗难度就不低，所以如何搭配队伍中的职业，利用各职业之间的特技取长补短自然也是玩家正式开始游戏前的必修课。另外鉴于游戏中的技能点数（SP）有限，加错技能点很有可能让游戏陷入瓶颈，进而无法推进主线情节，所以以下我们特意为大家整理出了每个职业最实用的技能组合，以作为攻关时的参考。



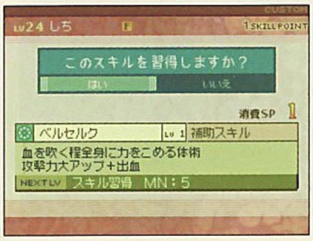
战士 FIGHTER

纯粹的物理系职业，可以装备剑和斧作为武器，一般在队伍中充当主力的物理伤害输出工作，总体的伤害输出比较稳定。

推荐技能

■**エレメントフォロア：我方魔法攻击后追加同级别的属性伤害，防御模式下发动**

很极端的一个技能，追加伤害 = 自身的攻击力 + 魔法师的属性伤害，在魔法师 EX 技能 + 专注的全体大魔法效果下伤害输出非常可观，就算是 BOSS 也抵挡不了几回合，队伍中有培养强力



魔法师的话推荐加满该技能。

■**ディフェンドキル：敌单体小伤害 + 防御力下降**

攻击敌人的同时降低其防御，绝对好用的技能，用斧头的话推荐多加几点，满级的话下降概率非常高，对付后期皮坚肉厚的 BOSS 非常有效。

■**ダブルアタック：普通攻击一定几率追加一次攻击**

满级时出现概率为 40%，实用程度一般，配合特殊武器后的攻击伤害还是比较可观的，推荐点数足够的话加满，增加几率后效果才明显。

■**ミートイーター：使用怪物掉落的各种肉来提升自己的属性，效果持续至下次住宿**

只用消耗 1 点 SP，肉的效果也不错，推荐加上。



侍 SAMURAI

可以装备武士刀的职业，侍的基础攻击力是所有职业中最高的，不过相对的防御力也要低一些，还有 3 个架势可以选择，变化非常多，培养起来也比较困难，典型的近战系职业。

推荐技能

■**斩马スイッチ：提升攻击力并可使用斩马技能**

满级时攻击力 1.5 倍左右，不管是为了技能还是增加攻击力，5 级都一定要加满。

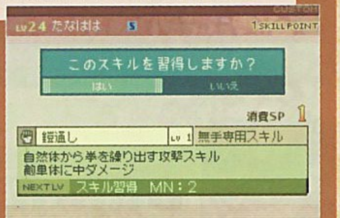
■**双つ燕：敌单体攻击 ×4+ 超高几率出血**

威力一般但是 ×4 就很可观了，出血状态概率在 80% 左右，对 BOSS 也有效果，推荐一定要加满。

■**首落：高概率即死 + 敌单体中等伤害**

满级时杂兵即死率大约有 80% 左右，对 BOSS 也有效果，不过几率明显下降。

■**六尺首落：敌全体大伤害 + 一定概率即死**



威力相当不错，即死的概率没有首落高，不过由于是全体攻击，在 BOSS 战是用来清除 BOSS 身边的杂兵还是不错的。

■**阿修罗：敌单体特大伤害 + 一定概率眩晕状态**

伤害输出大，眩晕状态概率高，空手架势的杀手锏。

■**鬼の形相：敌人等级比自己底时遇敌率下降，升级后效果明显**

加满后在等级相差 10 级左右基本就是零遇敌了。



刺客 ROGUE

可以装备弓箭和短剑的职业，速度和命中率是所有职业当中最高的，缺点是基础攻击力偏低，不过和其他职业搭配的话会有意想不到的效果。

推荐技能

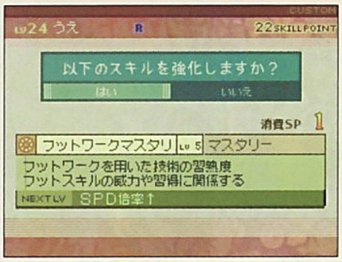
■マスクドペイン：给予敌人异常状态的同时累计苦疼级别

这个技能需要说明一下，该技能攻击敌人的同时有一定确率附加苦疼标记，附加成功后每当我方角色对其攻击时产生异常状态时数字会加1，一定回合后根据其身上数字的多少造成伤害，数字越多伤害越高，配合一些异常状态攻击技能和降低抗性的技能可以发挥出乎意料的效果。5以上造成的伤害非常可观了，不过使用起来也很麻烦，加不加具体就要看玩家的队伍配置了。

■トリプルキス：苦疼标记达到3以上之后给予敌单体造成巨大伤害

配合マスクドペイン才能起作用的技能，当苦疼标记到达3级后使用该技能可以立刻引发伤害，引发后的伤害比同级别自动发生时的伤害要高一点，不过注意的是没有到3级就使用的话会直接MISS。

■恍惚のキス：トリプルキス的强化版







数字在5以上后才能够发挥作用，不过伤害值惊人，BOSS中了此技能都挨不了几个回合。

■ヘッドショット：敌单体中等伤害＋即死

杂兵战必用技能，加满后对杂兵即死的概率有80%，除了特定的BOSS和敌人外基本秒杀。

■デュアルショット：对敌单体造成2次小伤害

相当好用的技能，满级时的伤害是1.2倍×2次，同样是必须加满的技能。

■リプレイスファースト：牺牲自己的行动机会使我方指定一人下一个行动

必须加1点的技能，在关键的时候能够起到不小的作用。

■ハイディング：被敌人攻击的概率下降并进入潜行状态

刺客绝对的强力技能，该技能需要フットワークマスタリ到8级才能够使用，使用该技能进入潜行状态以后，普通攻击有几率追加奇袭，发动奇袭后必定会心一击。提升技能等级后可以增加奇袭出现的概率，降低受到攻击后取消潜行状态的概率，配合トリックリアクト技能的话可以让本身伤害输出不高的刺客充当主力。

■トリックリアクト：奇袭或陷阱成功后可以在本回合结束后再次行动

可以说是刺客的最强技能，在潜行的奇袭或者ソニックショット和ソードトラップ技能发动后再次行动，这样就可以实现再动＋奇袭＋再动＋奇袭的无限连动法，ハイディング点到满级时出现奇袭的几率是60%左右，只要运气好的话可以一直连下去，一般来说5次奇袭都很容易，BOSS在此无赖战术下有可能没行动就直接挂，如果再配合公主的技能的话……



魔法师 MAGE

魔法师的技能比较极端，属性魔法分类多，耗点大，培养起来不太容易，伤害输出比较可观，由于其攻击全是魔法系的，对付一些BOSS时比较有优势。

推荐技能

■マナバレット：敌单体无属性伤害

虽然没有属性加成的伤害高，但是优点在于不会被敌人的抗性削弱效果，推荐加满好应付各种情况。

■ヒーリングマナ：使用后自身的MP小回复

对于魔法师来说比较实用的技能，回复量很低是其缺点，后期有医师和公主后效果明显下降，不过也只用1点技能点，推荐加上。

■メイジズコンセント：下回合魔法威力大幅度上升

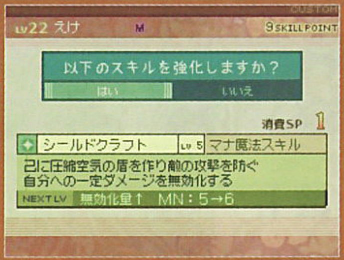
相当于魔法蓄力，蓄力后魔法威力变为2倍左右，配合EX技能能够打出可观的伤害，注意消耗MP较多外加蓄力后必须下回合马上释放，中间有回合间隔的话效果会消失。

■シールドクラフト：减少自身受到的伤害

相当不错的技能，加满后能够减少数百的伤害，对魔法师这种职业相当有用，推荐加满，缺点是前置技能プラネットマスタリ要点上4点才能使用啊。

■ジエンドオブワールド：敌全体无属性特大伤害＋一定几率封印对方技能

伤害不错外加效果是无属性，所以可以应付各种情况，特别是带杂兵的BOSS战时效果就明显了，配合魔法师的蓄力能打4位数的伤害。





医师 HEALER

医师的地位非常重要，各种回复技能可以让玩家在战斗中更加安全，单人复活和异常状态治疗也只有医师才会使用，队伍必备职业。

推荐技能

■キュア／キュアⅡ：单体加血，加到差不多就行了，不推荐加满，后期全体回复魔法使用频率明显偏高。

■リカヴァⅠ／リカヴァⅡ：回复我方单体各种异常状态

回复的异常状态随着等级提升而增加，想要应付各种场合的话最好加满，点数不足的可以加到4。

■リザレクション：我方单体复活

复活只有医师会，不用疑惑必加满的技能，随等级上升后复活时的HP量也会增加，惟一恶心的是消费超高的MP。

■キュアオール：我方全体HP中恢复

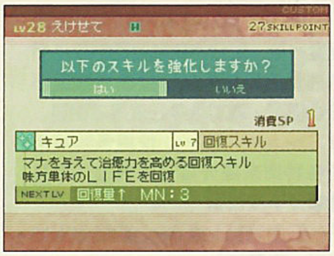
满级时非常好用，就是耗MP高，同样是必加的技能。

■クラフトマナ：我方全体MP小回复

满级时全体MP7点回复，大量节省开支的方法，推荐加满。

■奇迹の代行者：回复我方全体HP＋异常状态全回复＋复活

能够复活角色的究极技能，后期就算被BOSS一个技能差不多全灭了也能够用这个技能力挽狂澜，绝对的医师首选技能。







骑士 KNIGHT

防御力全职业最高，队伍中的肉盾角色，很多职业和骑士配合起来会达到难以想象的效果，不过骑士也很极端，点数经常不足，一般培养肉盾型骑士是玩家的首选。

推荐技能

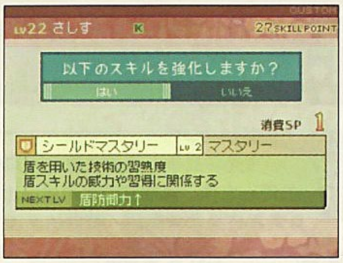
■フロントシルド/バックシルド：减少前排/后排角色的伤害

两个技能一个减前排伤害一个减后排伤害，加满的话减少50%左右，基本属于必加技能，不过用了骑士的ガーディアン的话一般前排用的概率很高。

■アルテマガード：我方全员全属性防御大幅提升

BOSS战的利器，减少全部伤害25%，用上一个后非常安全，配合医生等职业更是效果突出，惟一要注意的是该技能只有3回合时间。

■ディフェンスシフト：我方全员物理防御力提升



非常实用的技能，满级效果明显，对BOSS战中尤其突出，推荐加满。

■パリング：一定几率物理攻击无效

加满后80%的超高概率抵挡物理攻击，对部分BOSS相当实用，5点技能加满还是很值得的。

■マナパリング：一定几率魔法攻击无效

和物理攻击一样，不过效果是对魔法，同样是加满的技能。

■ガーディアン：抵挡HP50%以下队友受到的伤害

骑士的超强技能，这个技能可以抵挡对队友的所有攻击，包括全体攻击，升满后抵挡攻击时的防御力也会大幅上升，想使用公主的鞭子流等都请加满吧，绝对超值。

■挑发：被敌人攻击的概率上升

肉盾骑士必备技能，加满后几乎能



够吸引敌人的所有攻击。

■ガードリアクト：防御住敌人的攻击后能够在本回合后再次行动

パリング/マナパリング/ファイアブレイク/フリーズブレイク/ショックブレイク几个技能防御成功后触发，触发行动还是可以增加队伍的存活率，点数充足的情况下建议加上一点，肉盾型骑士配合该技能基本上每回合都可以再动。



公主 PRINCESS

公主的地位在本作还是算比较高的，回蓝回血，加攻加防，配合其他职业甚至连主攻手的角色都能胜任，绝对是游戏中比较强力的职业。

推荐技能

■月明かりの诗：每回合回复我方全员的MP

公主的招牌技能，有了这个基本就不用担心MP的问题了，惟一的缺点是后期升级需要的SP过多，不过效果还是很明显的。

■灼热の韵：我方全员攻击力大幅度上升

满级下攻击力变为1.5倍左右，支援前排近战的强力技能。

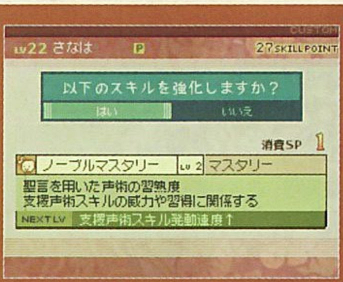
■坚牢の韵：我方全员攻击力大幅度上升

满级下防御力为1.25倍左右，无回合限制使得该技能的实用度大幅度上升，加满绝对不后悔。

■落叶金切り：敌全体高几率出血

概率很高但是对BOSS会下降不少，不过只要中了的话掉血很可观，对付血厚的BOSS效果很明显，再加上该状态中了就直接持续到战斗结束。

■デモニックケージ：敌我双方的魔法攻击力大幅度下降



可以很好地限制对方魔法角色的威胁，尤其是魔法系BOSS。

■调教鞭打：敌单体小伤害+一定概率进入恐怖状态

满级时恐怖出现几率有50%左右，由于恐怖效果本作的影响很大，所以主攻系公主推荐点上。

■ナインテール：敌单体大伤害+高概率敌人进入恐怖状态



伤害不错外加概率非常高，实际使用下来非常不错，BOSS一旦中了状态也撑不了几个回合。

■プリンセスリアクト：本回合内如果有角色再动的话追加行动一次

配合刺客和骑士的再动，使得公主的作战能力大幅度提升，无论是辅助还是攻击来说相当划算，必加满的技能。

イメッポの挑战状

完成主线任务"世界协定"后，前往プレロマ与イメッポ对话可以触发"回答问题"的特殊任务。以下是所有30道题目的正确答案，通常在正确率超过一半以上就会获得奖励，当然全部答对后的惊喜还是让玩家自己在游戏中揭晓吧（笑）。



序号	问题	正确答案
1	カザンにある武器屋の名前はバロックである	いいえ
2	ミロスにいる料理研究家の夫は物理学者である	いいえ
3	ソウゲン王に须が生えている	はい
4	プレロマには宝箱は全部で5个ある	いいえ
5	ネバンプレスは男性より女性の方が多い	いいえ
6	マレアイアでは雪が降ったことがない	はい
7	カザンにあるツボから入手できる金额は23Gである	いいえ
8	ミロスの宿屋は1泊10Gである	はい
9	三大珍味のひとつはゼンダメンマである	はい

序号	问题	正确答案
10	三大珍味のひとつは黒リャマカルビである	はい
11	三大珍味のひとつはサボテンライスである	いいえ
12	サイモン村には羊が5头いる	いいえ
13	プレロマにはネコはいない	はい
14	コルリアの宿にある雪だるまは全部で6つである	はい
15	シオンの年龄は20岁である	いいえ
16	エメラダ女王とエランではエランの方が若い	はい
17	メナスとエランではエランの方が若い	いいえ
18	ヘヴィアクスの攻击力は+48である	はい
19	レザーアーマーを物价率100%で売る时の价格は36Gである	はい
20	ミロスにスモールシールドは売ってない	はい
21	カザンからポータルまでの距离は最短で20歩である	いいえ
22	一番LIFEが少ないモンスターはラビである	いいえ
23	ナイトの职业名は当初パラディン次にロードであった	はい
24	マスカミ遺地は现存する寺が元になっている	はい
25	职业プリンセスにルシェ族はいない	いいえ
26	クエスト履历に載るクエスト数は71である	いいえ
27	ショップに卖っている物をすべて1个ずつ买うと100000Gを超える	はい
28	セブンスドラゴンの希望小売价格は5800圆である	いいえ
29	セブンスドラゴンのプロデューサーは小玉惠理子である	いいえ
30	今、30问目である	はい

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：雷电

本期“进行时”的四款游戏都是对各类FANS产生着不可抵挡的诱惑力的作品。

“《光环》系列”恢弘的科幻剧本张力十足，《光环战争》以即时战略形式让玩家亲临战场指挥一场场史诗般的战役，FANS控制着熟悉的角色和载具完成关卡中独特的任务成为了一大乐趣。

NDS版《GTA》算是给了大家不小的惊喜，游戏在NDS主机上表现出来的高素质让人不得不佩服制作小组的实力，这次给大家带来官方公布的实用秘籍，这也算“《GTA》系列”的传统了吧！

《50美分 血洗沙地》更是以Hip-hop偶像级歌手50美分以自己形象为主角制作的游戏的续作，让我们一起看看游戏中有哪些足以吸引我们的精彩要素吧！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

实用技术 游戏进行时

光环战争 火爆的战争来临

《光环战争》是微软想在家用机即时战略领域打开市场的野心之作，虽然缺少星盟战役比较让人遗憾，但是游戏本身素质还是非常高的，精美的画面、火爆的战争气氛、让老玩家感动的音乐，如果你是“光环FAN”，请一定不要错过本作。Are You Ready?

如梦似醒

原名	HALO WARS		
机种	X360	类型	即时战略

本作战役任务共有15个关卡，其中每关都包含了一个特殊的成就，虽然成就列表里有显示取得方法，但是人仍然需要一定的技巧，在此列出获得这些成就的建议方法，希望能够帮助各位玩家完善自己的成就大业。
※以下成就名称为中文版名称。

任务1
野猪兽屠夫 用疣猪号冲撞50个野猪兽。

此成就需要用疣猪号的特殊攻击Y键冲撞敌人，所以需要将弗吉队长和其他的疣猪号与步兵分开来控制，否则野猪兽会被步兵杀死而不计入冲撞数。

任务2
沼气槽终结者 摧毁所有的沼气槽。

此成就需要摧毁地图上的3处沼气槽，分别在地图西边、西北边和东南边。

任务3
坠落的星盟 用光桥杀死至少5个星盟单位。

此成就需要在5个以上的星盟单位在光桥上时按动光桥控制按钮。

任务4
真正的赢家 抢救亚当。

任务开始地点靠北边一点的位置，在黑盒子旁边有个控制器，按下开关后出现一名叫“亚当”的平民，保护他到2号机处即可。建议初期先不要去救，因为开始的时候敌人较多，亚当容易死亡，等清理完地图上的敌人后再救即可。

任务5
劫持高手 劫持6个星盟载具。

用斯巴达战士的特殊攻击即可劫持，注意本关的骷髅任务是击毁5台亡魂号坦克，但是因为劫持后不算击毁数，所以想拿骷髅就不要去劫持亡魂号。

任务6
犀牛保护者 成功保护所有犀牛号。

犀牛号部署后只需要用少量天蝎号和狼人号保护即可，有敌人接近就迅速歼灭即可。



任务7
直捣黄龙 不摧毁任何动力节点的前提下摧毁圣甲虫。

此成就非常麻烦，高难度下更是艰难，圣甲虫头部旋转速度快，而且HP很多，更重要的是，一不小心就会打坏动力节点，所以一定要控制好部队，躲在地图的东北角，等待光线的空档，上前攻击，再撤回，如此反复多次即可。

任务8
巨像号步兵官 用巨像号训练100队步兵。

因为人口上限为40，所以只能不停地训练步兵，并且让他们去送死才可以。

任务9
小憩片刻 同时让所有虫族聚落进入冬眠。

打破虫族聚落让其冬眠后，派遣少量部队在其旁边镇守，当聚落一经回复立刻攻击将其再次陷入冬眠即可。所有聚落冬眠后击破虫族首脑过关即可获得成就。

任务10
慢条斯理 干扰所有高压电塔产生的牵引光束。

精灵号的部署需要一辆接一辆，不能同时部署，地点分别在地图的东南、东、北和西北4个位置。

任务11
封住舱口 保护所有空气闸门。

建议只使用地面部队来保护空气所，因为在光环进化火灵号的时候，会对空中单位造成伤害，地面部队可以躲进空气锁里。空气锁受到伤害后可以使用重型步兵或者指挥官的技能修理。

任务12
修理高手 在4分钟内修复动力核心。

开始后立即疯狂制造重型步兵全速修理即可。注意4分钟内修好核心过关就无法完成本关的骷髅任务，所以两个东西不能一起拿。

任务13
圣甲虫的骄傲 用圣甲虫号摧毁25个单位。

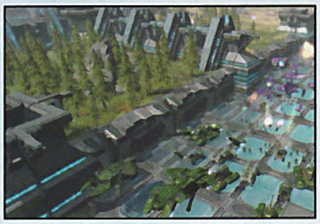
很容易拿的成就，斯巴达战士劫持圣甲虫后，用圣甲虫疯狂杀戮即可。

任务14
独立作战 没有占领其他基地。

此成就只要用初始基地过关，不要在其它的基地位置上再建造新的基地即可。

任务15
按部就班 依照顺序打开门。

只要按照箭头提示的顺序开门即可。需要注意的是，开锁的时候，周围不能有敌方单位存在，而且需要有我方步兵单位，开锁时按照箭头的顺序开，开完后如果没有下一个锁的箭头提示，就清理干净其他锁周围的敌方单位，寻找锁上标有绿色A的开锁提示的锁，即为下一个需要开的锁。



火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

横行霸道 唐人街战争 NDS 美版
原名 Grand Theft Auto：Chinatown Wars

官方秘籍

武器包1	R 上 B 下 左 R B 右
武器包2	R 上 A 下 左 R A 右
武器包3	R 上 Y 下 左 R Y 右
武器包4	R 上 X 下 左 R X 右
防弹衣	L L R B B A A R
生命值	L L R A A B B R
通缉等级上升	L L R Y Y X X R
通缉等级降低	R X X Y Y R L L
武器攻击爆炸效果	L R X Y A B 上 下
晴天	上 下 左 右 A B L R
大晴天	上 下 左 右 B X L R
阴天	上 下 左 右 X Y L R
雨天	上 下 左 右 Y A L R
大雨天	上 下 左 右 A X R L
飓风	上 下 左 右 B Y R L
雾天	上 下 左 右 Y B R L

中文游戏风向标 喜欢文字冒险游戏的玩家有福了，近期民间汉化了两款，分别是《海猫鸣泣之时》和《星之梦》。前者是漫画改编作品；后者是著名的KEY社的短篇作品，虽然只有2个小时剧情，但是会带给玩家无尽的思考。

索尼克与黑暗骑士

索尼克的童话王国之旅！

雷电

首先这里没有蝙蝠侠，本作算是Wii平台《索尼克与神秘指环》的续作，游戏过场以漫画风格表现，中世纪亚瑟王与圣剑的故事也带着一丝童话的味道，急速狂奔和挥剑战斗结合在一起的全新系统让你可以体验一款与众不同的《索尼克》。如果你喜欢这只蓝色刺猬，那么可以玩玩这款与系列其他作品不同的游戏。

原名	Sonic and the Black Knight		
机种	Wii	类型	动作

关卡要求

游戏的关卡都不长，除了要求到达终点的普通关卡和BOSS战外，一些关卡必须要达成一定的条件才能完成，目标任务有以下几种：达成一定数量的连击；给村民80个金币，需要在头上有对话符号的人面前停下按Z键进入QTE，一次最多给20个金币；得到一定数量的金币；击倒一定数量的敌人等。



按Z键给村民金币。

过关奖励、评价和铁匠屋

每次完成关卡会获取一些新技能、新关卡、待鉴定的道具和一定的鉴定点数（ID POINT），根据道具的珍惜度不同，要花掉相应的鉴定点数鉴定道具后才能获得，当然鉴定所有道具需要的鉴定点数要比得到的多，所以只能有选择地鉴定道具。每次完成关卡的鉴定点数是分开计算的，不可以保留到下次使用，所以不用白不用啦！

过关时除了会得到道具外，还会有相当于评价和经验的“支持者数量”，根据关卡完成度好坏得到的数量也不同，积累支持者数量会得到新的称号。

在开始游戏之前，可以进入铁匠屋（BLACKSMITH）变更装备、查看状态。游戏进行到三个骑士全部加入之后，武器项目才会解锁，之后可以用关卡中鉴定出的道具合成武器。



过关后鉴定道具

连击技巧

普通的攻击动作都很简单，只要连续晃动遥控器手柄即可。在空中和地面上都可以发动一种特殊攻击，首先需要在关卡中砍杀敌人或得到红色精灵增加左下角能量槽（SURGE），当红条超过左边竖线时可以发动，使用方法是按住B键，如果前方有敌人，会有锁定圆框出现在屏幕上，并由大到小变化，最终聚集在敌人身上，此时晃动遥控器手柄就可以发动大威力攻击，并且可以连击，但是每次发动会消耗一定的能量槽，发动中无法停止能量槽耗空便无法继续使用。其中还有一个小技巧，就是在圆框缩到最小、刚好与目标重合并变亮的瞬间晃动手柄的话，不但会发动攻击，还会回复一定的能量，多加练习掌握好时机，就可以一口气连击打败一长串敌人了！



锁定框变亮时攻击。

50美分 血洗沙地

充满嘻哈风格的爽快射击游戏！

原名	50 Cent：Blood on the Sand		
机种	PS3/X360	类型	动作射击



阳光成员 黑X

本作是美国著名说唱明星“50美分”所代言的一款游戏，单凭这点就足矣吸引众多粉丝的目光。虽然本作以“50美分”的音乐为卖点，但是游戏的射击手感丝毫不差。此外游戏中还设计了多个驾驶关卡，配合“50美分”的Hip-hop音乐，以及地地道道的美国俗语，玩起来别有一番风趣。

体力与气力

画面左下角的红色槽为体力槽，如果持续受到敌人攻击就会减少，此时只要找个安全的地方等待一阵即可恢复。而蓝色槽为气力槽，干掉敌人便会增加，当按下Y键进入“子弹时间”时会消耗气力槽。

基本操作	
十字键	切换武器
左摇杆	移动
右摇杆	准星／视角移动
A	动作键（靠近掩体等）
B	砸毁木箱／近身搏斗
X	拾取枪械／重装弹
Y	子弹时间
LT	按住进行瞄准
RT	射击
RB	手雷
Back	查看当前分数
Start	暂停，进入菜单

※本文以X360版操作为准撰写。

近身搏击



当靠近敌人后，按下B键可以进入搏击模式。此时只需要根据屏幕下方的提示有节奏的连续输入按键即可形成一套连续技终结敌人。另外根据情景的不同，出现的搏杀技也有所不同，更多的搏杀技则需要玩家在商店购买。

掩体系统

早在《战争机器》发售时，就开始有越来越多的射击游戏将“掩体射击”系统引入到游戏中，而本作可以说也是模仿者之一。游戏中按A键就可以靠近各种掩体，躲在掩体后面和敌人进行对峙也是基本的战斗思路，当然场景内的油桶等爆炸物也是应该好好利用的。此外通常状态下按A键配合左摇杆还可以作出翻滚躲避的动作。



注：游戏默认的准心移动速度有些偏快，想调慢的话可以进入设置菜单OPTIONS，然后选择Controls，将Sensitivity的数值调低至1即可。

随时随地HIP-HOP

作为游戏的最大卖点之一，本作收录了40首以上的“50美分”的歌曲，在游戏中按下START键，然后选择Music Player就可随意设置自己想听的歌曲作为背景BGM，非常厚道的设定。当然很多歌曲还是需要玩家完成关卡的挑战才能开启，除此之外还有更多的高清MV可以购买，大家努力吧！

一切为了得分

游戏分成多个小关进行，完成后还可以在选关画面查看该关的完成情况。而每关都有两个额外等级的要求分数，只有达成该分数才能解开本关对应的隐藏要素，包括歌曲、影像等等。在这里笔者讲几点获取高分的要点，希望能对各位有所帮助。

1、黄色标靶：游戏的远景或者高处可以发现这些标靶，射中即可加分，此后每找出一个，分数都会翻倍。每关的黄色标靶数量不同，如果全部找出的话奖励分数相当可观。

2、海报：和黄色标靶性质相同，大多挂在墙壁上，调查即可加分。

金钱与商店

金钱和分数并无关系，破坏木桶和干掉敌人都会掉落金钱。游戏中的电话亭其实就是商店，调查电话后要按Y才可进入商店界面。可购买的内容依次为武器，搏杀技以及纹身。



3、连锁爆头：战斗中将敌人爆头可以获得最高的分数奖励，此时画面上方出现连锁槽，在槽消失之前将另一名敌人爆头，得分倍率便会翻倍。活用子弹时间的话一场战斗下来也会获得相当高的分数。

4、限定任务：游戏中会不断地接到新任务，而部分任务会在左上角出现倒计时。抓紧时间，在限定时间内完成任务便可获得额外奖励分数。

5、纹身：部分纹身可以令平时的得分得到额外奖励，所以手头有闲钱的话，可以优先考虑购买。

中文游戏风向标 PSP上的益智游戏《龙舞》也已经推出了汉化版，本作融合中国传统元素中的龙和麻将，游戏方法十分简单，适合休闲的玩家。



尽管这款游戏从头至尾都没能完全跳出《皇牌空战》的影子，但在对军用飞机的写实性刻画以及从接近真实空战演习的关卡设计上来看，我们实在没有必要对它进行过多的反面批评。作为这篇攻略的制作者，同时也作为一个对军用飞机感兴趣的航空迷，我在游戏的大部分关卡中都更倾向于选用驾驶舱内的视点。说真的，育碧在对这些驾驶舱内部细节的刻画上真是下了不少的功夫，至少这让我觉得自己更像是一名真正的战斗机驾驶员了！（笑）

攻略透解 GUIDE THROUGH

鹰击长空		Ubisoft	射击
多机种	Tom Clancy's H.A.W.X.		美版
	2009年3月18日	1～4人	49.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

Tom Clancy's H·A·W·X

文 炎骑士　美编 anubis　通关时间：7小时

系统介绍

X360版默认键位布局

键位	作用
左摇杆（按下）	控制飞机（干扰弹）
右摇杆（按下）	控制视点（切换操作视点）
十字键（上/下）	主武器切换
十字键（左/右）	僚机指令
BACK键	切换雷达显示屏和战术导航地图
START键	打开/关闭系统菜单
X键	ERS
Y键	切换目标
A键	发射主武器
B键	机关炮
LB键	向左偏航
RB键	向右偏航
LT键	减速
RT键	加速
LT/RT×2	打开/关闭辅助飞行系统



辅助飞行与ERS系统



对于从“《皇牌空战》系列”一路玩过来的老玩家来说，如此的键位布局简直是再熟悉不过了。当然，这也是电视游戏平台上绝大多数模拟飞行游戏的惯用键位布局。不过，这并不代表《鹰击长空》的整个系统与《皇牌空战》毫无差别。事实上，这款游戏中引入了旨在提高玩家操作真实感的独特系统——辅助飞行系统和ERS系统。前者可以被视为一种新的驾驶方式，在默认状态下，辅助飞行系统中显示了常规的操作界面，各种基本的飞行数据通过座舱中的HUD（抬头显示器）直接显示在屏幕上。

在游戏中，只要连按两次LT或RT键，即可关闭辅助飞行系统，这样一来，飞行中的一切数据都会消失，玩家只能以第三人称视点来控制飞机自由飞行，不过在这个状态下依然可以对目标进行锁定和射击。不难看出，关闭辅助飞行系统的好处在于可以为玩家提供更好的视野，在部分关卡中的空中混战时可以更好地把握战机。当然，关闭辅助飞行系统后不利于对地面目标的精确打击。

ERS作为辅助飞行系统的一个子系统，为的是在导航、攻击指引以及早期预警等几个方面为玩家提供精确的指引。在战斗过程中，玩家根据屏幕中的提示按下X键即可启动ERS指引，随后在屏幕中会出现一个不断延伸出现的三角形导航框。此时只要控制飞机按照导航框的提示飞行，就可以轻易锁定目标。ERS系统在特定的关卡中可以起到很大的作用，如果善加利用，那么就可以在最小损失的前提下快速完成任务。不过，对于快节奏的空战，ERS的指引却并不能完全奏效。



©2008 Ubisoft Entertainment.

作战飞机的选择与武器系统



在这款游戏中，玩家完成任务后取得的分数被直接转化为升级的必要点数，而只有通过不断升级，玩家才能够获得新的作战飞机以及各类作战飞机所对应的不同武器。与《皇牌空战》类似，这款游戏中存在敌方王牌飞行员以及重要目标的设定，只不过这些目标并不会直接以特殊的标记作出提示，需要玩家仔细寻找。摧毁重要目标或击落王牌飞行员所获得的分数通常要比破坏普通目标高出许多，这意味着玩家要尽可能在作战中破坏所有出现的目标。

在任务开始之前，会有专门的任务简报为玩家作详细的讲解。此外，不同种类的目标出现在同一任务中的数量也会以百分比的形式提示给玩家。各种作战飞机在速度（SPEED）、空对空能力（AIR TO AIR）、空对面能力（AIR TO GROUND）装甲防护（ARMOR）以及操作性能（HANDLING）五个方面上存在着差异。只有根据任务之前的目标种类百分比提示结合飞机性能差异来进行优化选择，才能令作战效率进一步提高。

本作中的武器系统是按照挂载方案的形式存在的，不同的挂载方案同样要通过升级来解锁。在每个挂载方案中会有若干种不同用途的武器，为了让大家更好地识别这些武器，这里特将武器的种类和用途以表格的方式列出：

武器名称（英文名/中文名）	用途
Flare/红外干扰弹	可对敌机射来的导弹进行有效干扰
Joint Strike Missile/联合攻击导弹	可对任何目标实施锁定攻击
Multi Target AA missile/多目标空对空导弹	最多可同时锁定四个目标的空对空导弹
Rocket Pod unit/火箭发射巢	可对地面目标进行直接瞄准攻击，无法锁定
All Aspect missile/全向空对空导弹	专门对付高机动性目标的空对空导弹
Cluster Bomb unit/集束炸弹	专门对付密集地面目标的高效炸弹
Multi Target AG missile/多目标空对地导弹	最多可同时锁定四个目标的空对地导弹
Free-fall bomb/自由落体炸弹	对地面目标实施直接攻击的常规炸弹
Radar Guided missile/雷达制导导弹	可对远距离空中目标实施攻击，只能单发射击【注】

【注】：雷达制导导弹发射后需要将屏幕上的光圈套住目标，保持不间断的雷达引导。

任务流程

Operation 01:Ghost Rider

这次任务的主要目的是为地面部队扫清障碍。战斗开始后，在导航地图上会先后有几个批次的敌人出现在友军地面部队附近，只要尽快将这些目标尽数消灭即可。消灭前面几个批次的敌人之后，在地图东北角处会出现一支友军的地面部队，现在的任务是为这支友军部队担任护卫。在友军部队行动路线的沿途会不断出现来自敌人的地面伏兵以及从多个方向赶来的武装直升机，一定要尽快将这些敌方目标迅速清除。待地面部队的行动路线转向西之后，又会先后出现几架敌人的SU-27战斗机，此时不必再去担心地面部队，可以专心对付敌机，全数击落之后就算任务完成。



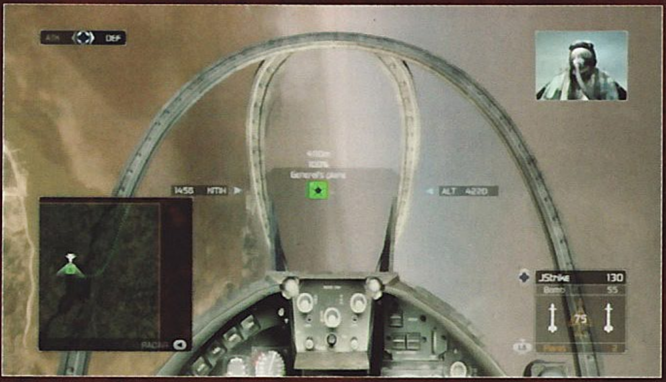
Operation 02:Adder

本次接到的任务是确保大型炼油厂不被敌人摧毁。任务开始之后要首先按照导航地图的指定路线接近炼油厂，随后会出现一个绿色的警戒圈，接下来所要做的就是将接近这个警戒圈的任何目标消灭。战斗开始时就会立刻有敌人的武装直升机和坦克袭来，将其全部消灭之后又会先后出现几批敌人，此时要注意敌机会分别从多个方向出现，须要根据敌人距离警戒圈的远近来展开作战。如果之前远离炼油厂，那么就会陷入长途奔袭的不利局面。



Operation 03:Cobalt

本次作战的初始任务是对部署在河流沿岸的敌方目标实施常规轰炸。按照预定航线飞临目标之后先将三个目标群摧毁，随后便会出现任务更新：破坏导航地图上标注出的全部目标。注意在接近水坝时，会有若干架敌机出现，建议先将这些干扰作战的杂鱼消灭，然后再去专心实施轰炸。将全部目标摧毁之后会再次出现任务更新：拦截出现的客机，不要让它飞出战场。对于最后的拦截任务，只要将在客机飞出地图之前将护航的战斗机全部击落即可。



Operation 04:Blacklight

为轰炸机护航的最大难题就在于确保护卫目标不被击落。任务开始后，己方的轰炸机会按"L"形航线飞向预定地点，在前半段的护航飞行中会从多个方向连续出现数批敌机。这里的难点在于一定要在每个批次的敌机接近轰炸机之前将之尽数击落，如果手脚不够麻利，那么接连出现的敌机会很快将轰炸机击落。当消灭全部来自空中的威胁之后，导航地图上会出现一个敌人的防空阵地，此时一定要抢在轰炸机进入敌人防空导弹射程之内将目标全部摧毁。又因为敌人的导弹发射架部署在坑道中，所以首先要以目视观察好坑道的开口方向，只有将导弹射进坑道的入口才能破坏导弹发射架。



Operation 05:OFF Certification

这一关的任务属于飞行员的例行训练。首先根据教官的要求操纵飞机爬升到3000米的高度。随后教官会要求玩家关闭并重新打开辅助飞行系统，只要双击LT或RT键即可控制辅助飞行系统的开与关。接下来是测试飞机恢复失速状态的测试，按住LT键直至飞机失速坠落，然后迅速按RT键加速令飞机恢复正常即可。完成一系列初级飞行测试之后又要展开与无人机的模拟格斗战。第一批无人机可以轻松击落，第二批则具备高机动性，第三批不仅机动性较高，而且还会发射导弹攻击玩家。对付高机动性的无人机，只要在转弯盘旋的同时减速，即可令机头快速指向目标。



Operation 06:Glass Hammer

这一次的作战任务属于综合性作战，任务开始后要迅速赶往集结地点，随即展开与敌机的格斗战，当敌人的空中力量受到重创后，会更新任务要求摧毁敌方集结在海湾的登陆部队以及城市中的坦克，紧接着还会有多个批次的A-7B攻击机编队出现，同样要迅速击落。由于本次任务中没有需要护卫的己方目标，所以可以放开手脚尽可能多的对空中、地面和海上的敌人进行打击。当敌人的有生力量被消灭殆尽后，在任务的结尾会出现4架高机动性的SU-47战斗机，全部击落之后就算任务完成。



Operation 07:Backfire



本关的主要任务是为己方的特种部队进行空中支援。任务开始后要迅速赶往集结地点与特种部队的直升机汇合，然后沿着直升机的预定航线对出现的敌方防空火力进行纵深打击，要求在己方直升机部队进入敌人的防空火力圈之前将目标全部破坏。当连续摧毁两个敌方防空阵地之后，会有两架敌人的SU-35从地图西侧出现。摧毁第三个防空阵地后，又会从东北角的位置出现两架SU-35。待直升机上的特种部队在预定地点实施空降后，会在友军部队附近连续出现多批敌方目标，一定要尽快破坏。协助特种部队占领预定地点之后，会有多批敌方力量冲向友军，要设法在其进入警戒圈之前消灭。在任务的最后，要护送重新登上直升机的特种部队赶往目标。此时会有多批SU-35战斗机出现，并且因为有电磁干扰而无法用导弹锁定，只能用机关炮进行攻击。击落所有敌机或等待友军到达目的地就算完成任务。

Operation 08:Ulysses

这一次的任务是舰队防空和反舰任务。与友军舰队汇合之后，敌方舰队便会出现，随后会有大批的敌机奔向我方舰队，一定要在敌机发动袭击前将其全数击落。作战过程中注意会有部分敌机编队从地图两侧的群山中迂回接近我方舰队。将敌方的舰队彻底摧毁之后，会有另一支舰队出现，待确认目标之后，须要尽快令作为核心目标的敌方战舰丧失战斗力。此处的难点在于猛烈的防空火力，建议使用ERS辅助引导，以避免被炮火连续击中。



Operation 09:Stiletto

本关的任务比较特殊，要求破坏隐匿在群山中的敌方雷达站。战斗开始后无法开启战术导航地图，只能寻着敌人的雷达波束来寻找。注意战场上的部分空域已经被敌人的严密防空火力所覆盖，千万不要误入对方的防空识别圈。最后一个目标隐藏在敌人的防空火力网之中，必须设法穿越敌人的防空识别圈才能发现。此处的难点在于沿途会有为数不少的防空导弹阵地，如果不迅速清除就会陷入极大的被动之中。将最后一个雷达站破坏之后，我方的B-52H轰炸机群就会前往预定目标实施轰炸，此时要迅速将轰炸机预定航线沿途的导弹阵地逐个破坏，注意在这个最后的阶段还会有敌机前来搅局，一定不要放过！



Operation 10:Red Eagle

这一关的任务属于典型的防御战。作战开始后立刻就会遭遇大量的敌方战斗机，此时只要抓紧时间尽可能多地击落敌机即可。当消灭一定数量的空中目标之后，会先后有两批敌方的大型运输机就会出现，此时要抓紧时间将这些盘旋的目标全部消灭，并且要防止它们空投的坦克驶进警戒圈。注意在两批运输机出现的间隙会有F-15E战斗轰炸机赶来，它们会直奔警戒圈中的目标，同样要迅速消灭。



Operation 11:Torchlight

这次的任务是为总统的“空军一号”担任护航。由于整个任务的过程中遇到的所有威胁全部来自空中，因此在作战飞机的选择上尽可能要以具备较强对空作战能力的机型为主，并且最好能选择同时具备多目标空对空导弹和雷达制导导弹的挂载方案，这样一来才能更好地应付处于不同距离上的敌机。本次任务的难点在于敌机会从不同方向不断出现，一定要设法在其接近总统座机之前全数击落，否则大批的敌机会很快将护卫目标破坏。待总统座机接近目的地时会出现强烈的电磁干扰，此时无法使用雷达制导导弹进行远距离攻击，只能用普通的导弹和机关炮进行射击。





Operation 12:Iron Arrow

这次任务的要求是配合预警机清除释放电磁干扰的干扰源，任务开始后，整个战场上空都会充满强烈的干扰杂波，只有在进入预警机的电磁压制范围之内才能有效避免干扰。在清除干扰源的同时，还要不断消灭出现的敌机以及地面的防空火力，以确保预警机的安全。连续清除若干个干扰源之后，我军的地面部队就会赶往城市中心地带对最后一个干扰源实施爆破，此时敌人的援兵也会到达。现在的任务就是消灭出现的所有敌方目标。此处的要点在于必须沿着城市街道的走向低空飞行，只有这样才能摧毁处在楼群之中的敌方坦克部队。当友军部队准备展开爆破时，还会有武装直升机不断出现，只要赶在其进入警戒圈之前消灭即可。



Operation 13:Typhoon

任务的前半段是场面壮观的空中大混战，在这个阶段无须顾及集结在海湾里的友军舰队，可以集中精力对付更多的敌机。一段时间之后会出现任务更新，拦截前来袭击舰队的敌方AV-8B机群。此处的难点在于速度要快，否则潮水一般用来的敌方攻击机会在短时间内对友军舰队造成极大的破坏。坚持一段时间或消灭来袭的全部AV-8B敌机之后，敌人的密集舰队会从地图南端出现，此时要迅速前往进行拦截，将目标全部消灭之后即可完成任务。



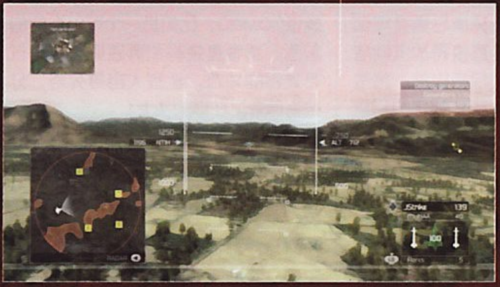
Operation 14:Backhand

这一次的任务要求玩家设法进入敌方的防空识别圈摧毁三个重要的防御点。不过，由于敌人的防空火力十分强大，如果贸然突进必然会被轻易击落。完成此任务的关键在于巧妙利用ERS系统，战斗开始前的数据下载完成之后，只要从提示的位置接近敌人防空阵地就可以发动ERS系统。随后玩家要控制飞机按照黄色导航框的指引航道飞行，只有这样才能避开防空火力并破坏目标。成功摧毁三个关键目标之后出现任务更新：对地面的敌方剩余目标实施打击。此处的关键在于要优先摧毁距离友军较近的目标。



Operation 15:Thunderbolt

这一次的任务要求玩家对设置在敌方大型防空预警雷达周围的三个重要设施实施纵深打击。须要注意的是，此次作战有高度的限制，在三个区域的重要设施的上空均设置有强大而密集的防空火力，因而只有将飞行高度降低到警戒线（红色防空识别圈）以下，然后以超低空的形式接近目标实施攻击。本关的最大难点就在于超低空飞行时对环境变化的判断以及对飞机的细微操作，只要成功摧毁三个区域的重要设施，接下来的战斗就简单多了。



Operation 16:Wildhorse

本关的任务模式与《皇牌空战5》中的“白鸟Ⅰ”关卡十分相似，同样是确保航天器发射时的安全。任务开始后，就会不断有敌机从各个方向出现，并且还伴随有运输机空投坦克。建议在战斗开始后优先考虑击落运输机，这样就可以阻止坦克不断被空投下来。随后将落地的坦克消灭干净，最后再去对付空中目标。当航天飞机即将发射时，还会有一批巡航导弹会突然出现，迅速将其击落即可完成任务。



Operation 17:Javelin

这一次的作战任务要求玩家协助友军地面部队占领地方的工厂。战斗的前半段要求玩家在规定时间内清除友军前往工厂沿途的所有地面目标。为了提高作战效率并尽可能节省时间，最好在作战开始前选择拥有高载弹量、对地攻击能力较强且装甲防御力高的机型。将阻碍友军前进的目标全部摧毁之后，接下来的任务会变更为破坏工厂区域的指定目标。进入此阶段后要注意时刻注意敌人的防空火力，建议从外围采取“剥洋葱”的方式逐渐向内推进。



Operation 18:Twilight



本关的难点主要集中在后半段。前半段的战斗属于纯粹的空中大混战，只要在预定时间内尽可能多地击落敌机即可。当到达预定时间后，在城市的核心部位会出现一个明显的标识——玩家要在极短的时间内摧毁处于起爆倒计时阶段的核弹。由于核弹位于建筑群之中，最好的办法是借助ERS系统的飞行导航，这样便可轻易找到最佳的飞行路线和攻击角度。

Operation 19:Monarch

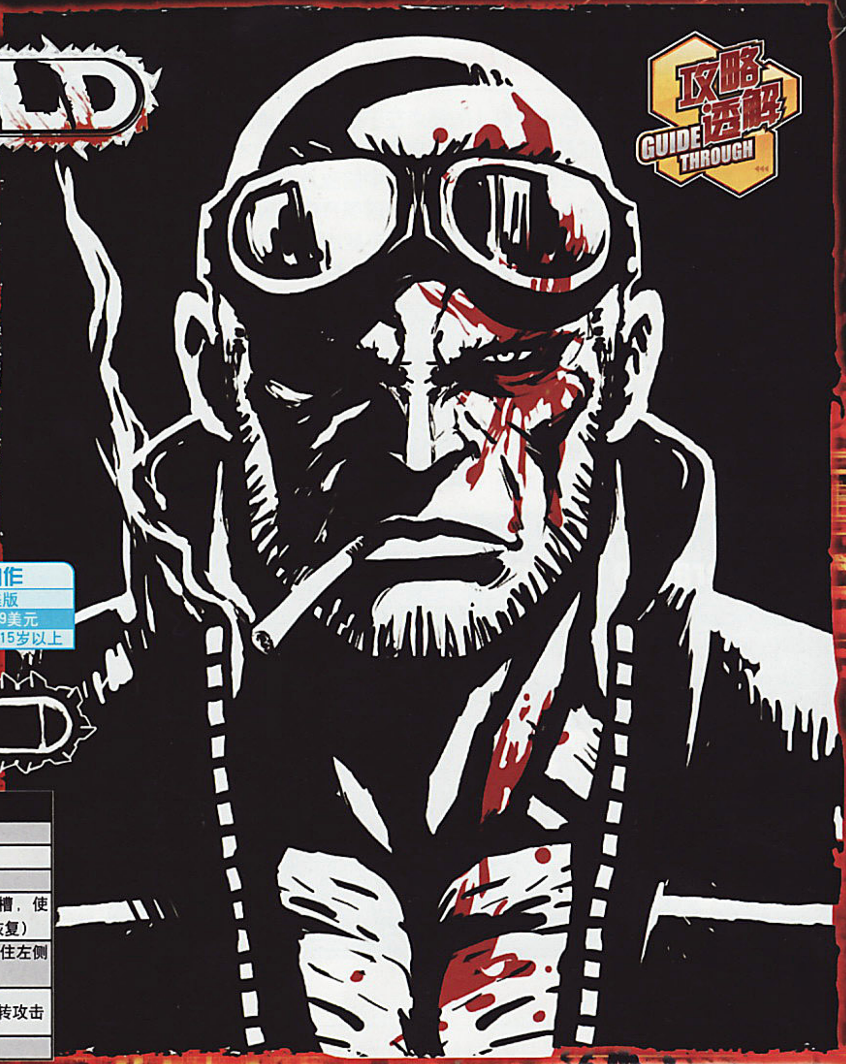
游戏中的最后一个任务相对来说十分简单，只要操纵飞机保持在限定高度以下通过峡谷并摧毁最终的目标即可。此次任务的过程中几乎不存在来自空中的威胁，不过在峡谷之中存在零星的地面防空火力，如果不想陷入被动，最好将沿途的目标逐个清除掉。



MADWORLD

《疯狂世界》的游戏体验和它的名字一样直接。游戏主角 Jack 身处被不知名组织炸断桥梁而与世隔绝的现代化小岛上，岛上的人都被迫成为了名为“DEATH WATCH”的死亡竞赛的选手，世界上无数人参加了通过这场杀人比赛开设的赌局。实际上，这一切背后都隐藏着更大的阴谋。

这是新组建的白金工作室的第一款作品，它展示了几个天才制作人聚集在一起迸发出的火花，其独特的风格成为人们津津乐道的焦点话题，鲜血变得格外显眼、血腥的黑白画面和暴力的游戏内容也让一部分人望而却步。如果你想体验心跳加速的感觉，那就到疯狂世界中展开疯狂的杀戮吧！



通关时间：6小时左右　文 雷电　美编 心の永恒

疯狂世界	SEGA/Platinum Games	动作
Wii Madworld		美版
2009年3月10日	1～2人	49.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

系统解析

基本操作	
摇杆	移动，连推两下可以奔跑
C	视角居中／按住一段时间可以锁定、取消锁定
Z	跳
挥动双节棍手柄	后滚翻躲避
A	拳击、互动／按住可以抓起敌人或物品
B	按住会伸出电锯，之后挥动遥控器手柄攻击
水平挥动遥控器手柄	反拳挥击
垂直挥动遥控器手柄	上勾拳
方向键上	捡起地上的武器和加血
方向键下	嘲讽
方向键左／右	选取武器
–	暂停

摩托车操作	
摇杆	转向
A	加速
B	减速
Z	冲刺（会消耗油槽，使用一次后会慢慢恢复）
挥动双节棍手柄	左臂180度挥动抓住左侧敌人扔出去
挥动遥控器手柄	右臂180度电锯旋转攻击
–	暂停

A键的特殊攻击	
跑动中按A	肩膀冲撞
跳跃中按A	跳跃攻击
躲避中按A	反击

※在高难度或者对付较灵活的敌人时，很难直接命中，反击成了最有效的进攻手段，另外，在装备不同武器的时候反击的效果不同，但是都很厉害。

终结技

当敌人受到一定的伤害濒临死亡的时候，接近他们就会显示一个“FINISH”的图标，这时可以按 A 或者 B 键发动终结技，终结技途中有 QTE 提示，时间要求比较宽松，根据主角站位、装备武器、敌人种类和敌人身体状况的不同，终结技的表演也不相同。另外，终结技发动过程中全身无敌。

油槽、血和生命



只要按住 B 拔出电锯就会消耗油槽，松开 B 收起电锯时油槽就会以较快的速度恢复。油槽耗光后无法使用电锯。

NORMAL 难度每关开始有 3 条命，HARD 难度只有 1 条。命耗光直接 GAME OVER，需要从本关开始打。捡起红色的气球可以增加一命。

血槽费光后如果还有命的话选择 CONTINUE 会费一条命，直接从死的地方继续游戏。捡起药或洋葱都可以加血。

抓住敌人时的动作

大部分敌人可以长按 A 键抓住，根据敌人种类和身体状况的不同，可以抓住的时间也不同：比普通小兵强一些的敌人会很快挣脱开；僵尸类敌人会咬主角一口；被场景内道具，比如轮胎套住的敌人无法挣脱。眩晕中的敌人（头顶上显示 STUN）不会自动挣脱，容易挣脱的敌人可以在抓住后先晃动双节棍手柄用头将他撞到眩晕状态，这样就可以随意处置了。

推动双节棍手柄	抓着敌人移动
水平挥动遥控器手柄	将敌人扔出
垂直挥动遥控器手柄	将敌人从肩膀以上扔出
向前轻晃双节棍手柄	Jack用头撞敌人的头

【注解】※过肩摔扔出的距离较远，抛物线较高；横向扔出身体撞击范围更大，抛物线较低。

场景互动

游戏的特色之一就是拥有超多互动要素的场景，周围的环境都是你的武器，它们大体可以分为五种：

束缚身体道具 包括轮胎、铁桶、大螺母等，举起它们靠近敌人垂直挥动遥控器手柄将之由上至下套在敌人身上，根据敌人的强弱等级不同，他们会经过不等的时间之后解除这些东西的束缚。



刺穿类道具 包括金属标牌、路灯柱、金属烛台等等，可以插入敌人的头部。使用方法与束缚道具相同，但是这些东西插在敌人身上会导致其长时间失血，所以一段时间后会自动死亡。

一击毙命机关 你要按住A将敌人抓住，之后靠近可以利用的环境后垂直挥动手柄，还有一种方法是直接将敌人向着它们扔过去。这些机关包括火盆、将敌人拦腰斩断的垃圾箱、将人刺穿的钉刺、将人绞碎的各种旋转的风扇、放电的面板、可以将人冲走的马桶和断裂的下水管道、飞驰的列车、钉板、闸刀、带着利刃的齿轮等等。这些环境对于小兵都是一击毙杀的，对于中BOSS会造成较大伤害，但因为中BOSS都无法按住A抓住，所以只能逼迫他们靠近列车等自动造成伤害的机关，不过他们的AI都比较高，轻易不会上当。

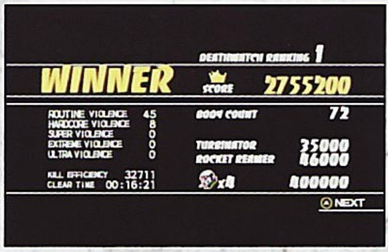
引诱道具 钱箱、肉、海贼帽等特殊道具不能直接攻击敌人，但是举起并扔出后可以在其周围聚集很多被吸引的敌人，这时候就可以想办法达成连杀COMBO，比如扔一个可以爆炸的东西，或者直接将引诱道具扔在铁轨等类似的地方，让敌人自寻死路，分数当然会记在你的头上！

武器 达到一定分数后场景内的宝箱就会打开，有些是加血、加命道具，有些是武器，按上可以捡起武器，之后可以按左、右拿出武器使用，但是每种武器都有一定的耐久度，攻击一段时间就会损坏。

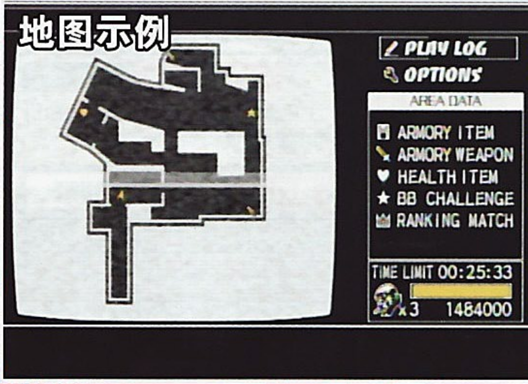
Copyrights © PlatinumGames Inc.All Rights Reserved.

分数就是一切

通过各种方法杀人取得分数是游戏的最大目的。达到相应的分数要求可以开启场景中的BB挑战、道具箱和BOSS战。每关的时间限制为30分钟，要在时间限制内达到BOSS战分数要求、敲钟、击倒BOSS。



地图示例



游戏统计
选项
未打开的箱子
已发现的武器
加血道具
BB挑战地点
BOSS战地点
时间限制
当前分数

场景道具连击加分

弄清楚游戏的连击积分系统是快速取得高分的必要前提。首先，最基本的是将场景内道具连续使用在一个敌人身上，之后将之杀死，每使用一个道具，右下角就会多出一个小图标，开始的教学关卡有比较详细的介绍，最基本流程大概是这样的：捡起轮胎套在敌人头上——拔出路标插入敌人头部——抓起敌人将之钉死在突刺之上，这样就是一个简单的三连击。

其中用到了场景互动伤害道具的前三种道具：束缚身体道具、刺穿类道具、一击毙命机关。这三种道具中的每一类是不可以重复使用在同一个敌人身上的，举个例子就是：不能在一个敌人身上套两个轮胎，也不能套一个轮胎再套一个铁桶。

杀人连击加分

做出一个动作的一次攻击内造成多人死亡，才算是杀人连击COMBO，比如向着墙壁上的突刺扔出一个敌人，这个敌人的身体在空中撞到其他敌人后使得两者一起飞向突刺的阵列上，之后两人同时死亡，算是2连。在BB挑战中，因为敌人比较集中，挑战提供的场景攻击武器范围广，所以比较容易达成多连击。从2连杀开始的计数是这样的：DOUBLE、TRIPLE、SLAUGHTER、MASSACRE、GENOCIDE、MADNESS。七连之后都是MADNESS。



QTE

首先，关于本作的QTE有一个要点，屏幕上显示按一定方向挥舞左右手柄，在通常情况下，QTE的判定没有明确的方向之分，也就是说无所谓上下、左右之分，只要垂直或者水平挥动手柄这两个基本条件达成即可。但是按着屏幕提示的方向挥动算是比较轻松的动作，容易成功，而且带入感较强。另外一种是连续挥动双手柄，这个对挥动的频率要求较高，经过测试，最有效的方法是前后或者左右小幅度快速抖动。

本作在各种情况下都有机会出现QTE，有些是主动攻击准备动作后的操作提示，比如捡起武器之后按住B键蓄力状态提示水平挥舞遥控器手柄做出攻击。

诸如躲避等短时间稍纵即逝的QTE虽然措不及防，但是设置非常合理，大多是根据人的自然反应设置的，所以稍加熟悉便可应对自如。

另外包括使用场景互动道具在内的QTE发动过程中全身无敌，是在敌人群中躲避攻击的好办法。

流程总览

除了每个区域最后一关（第三关）是直接BOSS战或开摩托车然后BOSS战的关卡外，所有关卡都是以下流程：

1、消灭小兵到达一定分数，开启新的BB挑战，完成BB挑战获得分数。

2、战胜中途杀出的中BOSS获得分数。

3、到达BOSS分数要求后开始BOSS战排名赛（RANKING MATCH）的钟出现在场景中。

4a、可以选择继续打小兵得分，除了第一关外，其他关卡的中BOSS都是一直不停出现的。

4b、也可以直接靠近钟，按A键敲击进入BOSS战。

5、BOSS战，也就是游戏中“DW游戏”的排名战（RANKING MATCH），打倒该关卡的BOSS，会取代他的排名。对付BOSS可以近距离攻击、扔东西砸他，或者近身缠着他并且一直后滚翻躲避他的攻击，等出现决斗QTE时垂直挥动遥控器手柄，QTE成功后会大量消耗BOSS的生命值。

6、BOSS战胜利后本关结束。

7、出现关卡积分，总积分包括当前关卡中取得的分数加上剩余生命数乘以10万的加分。还有本关连击评价、杀敌效率（KILL EFFICIENCY）、过关时间（CLEAR TIME）、杀人数（BODY COUNT）、BB挑战分别获得的分数等。

8、选关画面中完成的关卡图标上会有一个黄色感叹号，这时再进去会随机出现死亡竞赛挑战（DEATH WATCH CHALLENGE），每个挑战都是一个完成关卡的条件，包括限定时间内过关、达到一个较高的分数、获得场景中特定的道具或用一定手段杀死特定敌人等等。

※之后的关卡也都是这个套路，总结为一句话就是：打够要求分数，BOSS战过关。

BOSS战及对决QTE

每个关卡都有一场BOSS战。要想挑战BOSS，就要先达到要求的分数，在游戏选关画面中以“REQUIRE：XXX0000”显示。达到分数后到钟前按A键敲击开始BOSS战。

BOSS战的对决QTE（STRUGGLE）非常重要，除了华丽的演出之外，还是对BOSS造成伤害的最主要攻击手段。对决QTE发动的条件是在BOSS做出特殊攻击动作时迅速垂直挥动遥控器手柄，需要注意的是如果这个短暂的时间内Jack在进行攻击、躲避或翻滚等任何其他动作时，都不能进入对决QTE。在对决QTE中，如果失败就会反被BOSS打，对于死神等中BOSS还有会被一击毙命的危险。

※屏幕上显示了电锯的图标，但实际上并不需要按住B键挥动遥控器手柄。

BB挑战总览

游戏中除了摩托车和直接BOSS战的关卡外，每个关卡中都有“浴血挑战（BLOODBATH CHALLENGE）”小游戏，后简称BB挑战。BB挑战不影响关卡评价，但是会分别记分后再过关画面中显示出来，除了可以短时间通过与日常战斗不同的调剂性迷你游戏获得大量分数之外，其最大作用就是最大限度地将场景特色的部分表现出来，让玩家得到更多的爽快感。关卡中也需要达到一定分数来开启BB挑战，但是这个过程都是融合在最终目的“达到BOSS分数要求”的过程之内的，所以，所有的BB挑战都不会错过。BB挑战只需要到达一定的区域内就会自动开始，除了特定的分回合（ROUND）的挑战外，大多情况下场景内的敌人会直接成为BB挑战中的目标。

流程攻略

1 VARRIGAN CITY——CENTRAL STATION

BOSS分数要求 1600000

本关第一部分是教学关卡，从基本操作和连击教起，之后进入VARRIGAN STATION后才算正式开始游戏，本关要注意的就是铁轨上随时有可能会开出来的列车，列车来前铁轨上的旋转指示灯会亮起，此时赶紧跑开吧。把大量敌人扔到铁轨上可以达成多杀人数连击。

BB挑战

TURBINATOR

将人扔进飞机的引擎中，抓住敌人后找好角度横向扔出，可以连带撞击到更多的敌人，敌人只要脚一离地就会被引擎的风吸入，角度好的话一次干掉4、5个人不是问题。

ROCKET REAMER

将敌人扔到铁轨上，要同时照顾到铁轨两边的人，列车到来之前会有倒计时，注意别让他们跑出来，也别让车撞到自己。

中BOSS　BIG BULL

双电锯的牛头人，要全部躲开他的连击就要连续挥动双节棍手柄，甚至可以多翻滚几下。如果出现翻滚的慢动作说明躲避恰到好处，可以锯他。十几下就能将之锯死，得加命红气球。他单次挥舞电锯的攻击是发动对决QTE的时机。

BOSS　LITTLE EDDIE

锁定后绕着跑，躲过他中距离垂直挥舞的大锤，锯腿。当他使出近身横挥大锤的时候进入对决QTE。

2 VARRIGAN CITY——DOWNTOWN

场景比较简单，打破仓库的箱子可以得到不少好东西。使用锁线工具滑动可以在上层平台间移动。

CHALLENGE BB挑战

DEATH PRESS

这次的挑战和火车的BB挑战有些相似，目标地点是钉板正下方稍稍下陷的方形区域，有时会出现钱箱，扔在方形区域内敌人会自己送上门。

MAN DARTS

提供武器狼牙棒，攻击手段为按住 B 后横挥遥控器手柄。击打要点是：在按下 B 键等待挥舞的过程中可以移动，屏幕的正中心将是敌人身体命中的大概位置。飞镖记分规则：圆心 50 分，边缘 25 分，分割的 20 份分别为 1 到 20 分，两个圆环分别对应该分割区域分数的双倍和三倍。

中BOSS BIG BULL

BOSS分数要求	1750000

仍旧是牛，只是这次会不停的出。可以挣挣分数。

BOSS JUDE THE DUDE

纤细身材的牛仔 BOSS，他会在场地中和四周的围栏上快速地滑来滑去，还会不时地开枪射击 Jack，跑动躲避就可以。近身时他会用左脚垂直下劈，这是发动对决 QTE 的时机。QTE 完成后他会长时间硬直，可以近身殴打 BOSS 几下。两、三回合即可结束战斗。



3 VARRIGAN CITY——RED LINE WAY

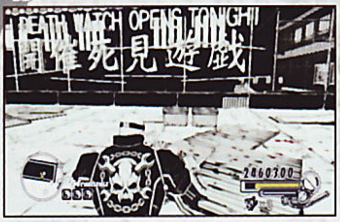
第一个摩托车关卡，一路开到尽头即可。途中要消灭一些敌人、跳过一些跳台，比较简单。之后直接开始 BOSS 战。



BOSS VON TWIRLENKILLER

BOSS 会放出龙卷风攻击 Jack，范围很大，小心躲避开攻击，接近 BOSS 之后出电锯吧。当 BOSS 举起右手在空中停顿一小段时间之后挥出的过程中进入对决 QTE。可以使用两次 QTE，分别锯断他的双手，之后再多锯他两下就可以结束战斗了。

4 ASIAN TOWN——GREAT WALL ST



亚洲风格的场景，音乐也是与亚洲风格融合的 Hip–hop。流程中“寿”字珠出现在传送带上的画面出现时，乘坐回转寿司组成的“观光缆车”上到 2 层店铺，在回转寿司的传送带旁等一回儿就能看到送出来的“寿”珠，靠近按 A 捡起。在顶层完成 MONEY SHOT 的 BB 挑战之后，旁边的装饰——龙的嘴里有“龙”珠，跳上龙的背，从脖子走到头部，会提示按 A 捡取。打一段时间，等中间的肉食场的铁栅栏门打开后，进去再等一段时间电梯会启动，坐电梯到上层有一个中 BOSS 乌龟，他会通过架起来的倾斜轨道像刺猬索尼克一样滚动攻击 Jack。干掉他后从他身上掉出“龟”珠。三个珠子便全部找到了(非过关必要的道具，DW 挑战要求)。

BOSS分数要求	2000000

CHALLENGE BB挑战

MONEY SHOT

出现这个挑战后，需要从箱子跳上 2 楼，从侧门出来，通过对面房间的房檐再跳到最上层。

这个挑战有些难度，要让敌人飞到 3 个美女标志上的钉刺上，直接扔敌人只能扎到较低位置，而且没有分数加成。正确方法是捡起一瓶酒，之后根据摇晃的次数多少可以稍稍改变冲力，靠近一个敌人将酒瓶塞入他的嘴中，按 A 抓住敌人摆好位置，一小段时间后酒瓶爆炸，敌人飞出去，有可能会扎到钉刺上。摆放敌人的位置是提高准确度的关键，抓住敌人后屏幕正中的位置大概就是敌人最可能命中的位置，对准钉刺后再松开 A 键放下敌人。

BOSS RINRIN

关卡描述中说“BOSS 像一只黑寡妇蜘蛛”。她的双扇攻击力不高，但是攻击频率很快，会跳上围墙之后锁定 Jack 落下重击。普通攻击时，她会用双扇挡住。后空翻躲避后找到破绽攻击，当她使出原地旋转攻击的时候可以进入对决 QTE。

5 ASIAN TOWN——BISTRO

本关场景是日式风格的大宅子，新增武器长枪，晃动遥控器手柄可以范围攻击，按键攻击为点刺，非常好用，最好节省使用，用来对付 BOSS。本关为直线形关卡，杀死一个场景内所有的敌人前方的门才会被打开，继续前进。前进途中共会救出 3 个歌姬。

战胜中 BOSS 天狗后，通过旋转的墙壁机关来到中间有一个大锅的厨房，把敌人和周围案板上放的鱼丢进锅里，会瞬间炸熟并飘起来，走进抓起“熟食”放到食物准备处的托盘上，按下旁边的开关配送“熟食”。分数会根据同一次送入的“熟食”数量而成倍增长。

在楼梯间会出现骑着摩托的小兵，拳击没有太大效果，上电锯吧。

CHALLENGE BB挑战

HANABI

一共三回合，分别有数个烟花桶，时间限制内抓起敌人将他们放进或者扔进桶中，每个桶放一个人，全部放满本回合完美(PERFECT)，有额外加分。前两回合时间充裕比较简单，第三回合就有些难度了，最好用投的，如果能撞击敌人两个一起进入并排的桶中是最完美的效果。

BOSS分数要求	2250000

中BOSS TENGU——天狗

使用双钩的忍者，会分身为五个天狗。用长枪的范围攻击对付他不错。

BOSS SHOGUN

装甲武士 BOSS，使用的武器攻击范围比较大。不过很容易躲避，普通的电锯斩击就能对其造成比较可观的伤害。BOSS 有时会大吼一声并冲上来砍 Jack，吼完的瞬间就是发动对决 QTE 的时机。这个 QTE 有一个需要双节棍手柄向下，遥控器手柄向上的 QTE。

6 ASIAN TOWN——SUMO ARENA

BOSS YOKOZUNA

本关直接开始 BOSS 战。相扑场对战横纲(相扑的三名最高级别之一)。模仿相扑比赛，分为三局，第一局四周是针刺，第二局是电网，最终局是大礼花桶。

BOSS 的攻击速度非常快，如果 BOSS 近距离发动冲撞攻击正对他后滚翻不容易躲开，必须向左右闪避才能躲开，远距离的话后滚翻倒是可以胜任。他的近身攻击被躲开后也不要轻易上前攻击，他还会用脚踩地，激起的地震波具有范围判定。滚翻躲避地震攻击后便能锯到他，此时 BOSS 会重心不稳露出破绽，这时可以发动对决 QTE，如果 QTE 胜利就会费掉 BOSS 三分之一的血并进入下一局，如果 QTE 失败 BOSS 会将 Jack 摔出场，基本上会损失一条命。需要注意的是，BOSS 有时候会跳上空中的飞机下落重击，这个躲避 QTE 是需要垂直挥动双节棍手柄，而不是遥控器手柄。



7 MAD CASTLE——COUNTYARD

和之前的两章相比，从本关开始难度骤增，有众多的僵尸和可以将 Jack 一击必杀的死神中 BOSS。抓住僵尸小兵后一段时间不处理的话，他们会咬 Jack，而且即使被拦腰斩断也不会直接死掉，需要上前踩爆他们的头才能彻底解决。二楼有一间养着食人鱼的鱼缸，这里是得分的好地方，将小兵扔进鱼缸中，一个就有 50000 分。

CHALLENGE BB挑战

MAN GOLF

一提供的道具是高尔夫球杆，在敌人身前按住 B 键就可以将他踩在脚下，这时可以用摇杆左右调整角度，水平挥动遥控器手柄就可以将敌人的头当高尔夫球击打出去，红白的曲线代表挥打出去之后的抛物线，目标是命中空中的圆形镜面，在打掉中间最初的几个镜面之后，会有一排 3 个或 5 个的镜面出现，这时候找准角度，与它们形成一条直线抓住敌人，可以一次连续击碎一串。

BOSS分数要求	2500000

中BOSS DEATH BLADE——死神

死神会隐身，总是在僵尸抓住 Jack 的时候出现，快速晃动两个手柄挣脱束缚吧，如果挣脱不及时就会被一击必杀。

BOSS THE SHAMANS

狼人 BOSS 会呼叫数个小狼人和他一起战斗，他会将小狼人连起来成滚轮状自己踩在中间滚动攻击 Jack，所以先消灭小狼人是才上策。BOSS 会奔跑着挥舞双爪向 Jack 冲过来，正面对着他，相撞之前的瞬间可以发动对决 QTE。他原地吼叫的时候也可以上前发动对决 QTE。

通关要素 1 NORMAL 难度通关后开启 HARD 难度，敌人更强，而且玩家只有一命，但是可以通过获取场景中的加命道具增加生命数。

8 MAD CASTLE——THE DUNGEON

城堡的场景有不少血腥的利刃，中间圆形区域的长剑是主要的得分手段。两个入口处都有控制地面长剑 360 度旋转的按钮，按动后圆形区域之内的敌人全部被砍成两半。可以聚集一些敌人，将桶和路灯架扎都用在敌人的身上之后跑出去按开关。

城堡的地形稍微有些乱，左下角有箱子可以跳到上层；有裂纹的黑色墙壁只能由中 BOSS 撞碎；小房间的铁栅栏门都可以通过投掷东西砸开；上到上层抓住锁线工具滑到中间雕像的较低天平托盘上，转身可以跳到较高的托盘上，再用另外一条锁线工具可以到达中 BOSS 的老家，钻地逃走的他可能就在这里哦！

CHALLENGE BB挑战 **DEATH PRESS II**

站在人多的地方引大手过来，抓一个敌人用过肩摔扔到大手的手掌附近，扔得准的话可以激活大手的攻击欲望，会捏碎手心的敌人并拍打地面，被大手杀死的家伙都会算入分数。当自己往人堆里钻，大手砸下来的时候别忘了后滚翻躲避。

BOSS分数要求 2650000

中BOSS **BIG LONG DRILLER**

拿电钻的中 BOSS 受到一定伤害后会钻地躲起来，这就只有等他再次出现，一般要打个几回合才能彻底击倒他。单次挥舞电钻时可以发动对决 QTE。

BOSS **FRANK**

BOSS 战场景分为两层，在下层虽然可以轻松地攻击到科学巨人的脚，但是巨人拳头锤地放电会通过水电到 Jack，虽然可以连续后滚翻躲过，但是一旦躲避不灵就会伤血大半，所以不推荐在下层战斗。站在上层平台边缘躲避巨人攻击后反击。当他用左手从右到左使用手刀攻击的时候可以发动对决 QTE，对决 QTE 只能使用 2 次。巨人受到一定伤害会回到座椅上充电加血，这时候要跳到下层一直攻击他，以抵消其加回的血量。在他站起来的时候要赶快通过楼梯跑回上层。其实可以等 BOSS 血不多的时候再使用第二次对决 QTE 直接置他于死地。

9 MAD CASTLE——SANCTUARY

BOSS **ELISE**

本关开始后注意躲避着跑过立柱断裂的桥后直接 BOSS 战。

BOSS 是吸血蝙蝠，当她一个人站在场地中时不要贸然攻击，因为普通攻击只会被格挡并、反击。等她放出蝙蝠缠绕在身边时可以用电锯近身横向挥斩，更好的办法是打碎大厅右上角的箱子得到带油的木棒，按住 B 键横挥遥控器手柄可以在身体周围释放火焰，是不错的攻击 BOSS 的方法。

攻击 BOSS 后她会从场景中消失，只有少量的蝙蝠飞来飞去。其实她是躲在大厅的以下地点：拟态变成和石像相似的形态；以十字形贴在窗户中间的花纹上，和其重合。盯着石像和窗户玻璃，围着场景转一圈就一定可以发现她。确定是 BOSS 后跳起来按 A 键就可以进入对决 QTE。





10 AREA66——ACCESS HANGAR

本关是摩托车关卡，这次需要达到 280 万分才能开启 BOSS 战。看似这个分数很高，实际上只要达成高连击，几分钟之内就可以到达分数要求。对敌人的普通攻击分为左右手两种，尽量靠左驾驶使用右手，因为左手抓人的动作慢，右手电锯挥舞动作较快。另外，最有效的办法是撞击前面的车，然后让被撞的车飞出去再撞前方的车直接达成 COMBO，就和《火爆狂飙 3》中的一样。和普通关卡稍有不同，这里只要一段时间只内继续消灭敌人就可以延续 COMBO。

要注意的是，BB 挑战和 BOSS 战中可以自由驾驶摩托车，这时晃遥控器手柄是旋转攻击，不改变前进方向；晃双节棍手柄在旋转攻击后会直接改变前进方向 180 度，从而直接向反方向继续驾驶，在边缘时就用后者吧，另外在转弯的时候也可以如此。

BOSS分数要求 2800000

CHALLENGE BB挑战 **ROAD RAMPAGE**

目标是撞死外星人。它们主要出现在四个角落就晃遥控器手柄，在正中的台子上就晃双节棍手柄。

BOSS **KOJACK**

KOJACK 是骑摩托车的 BOSS，这里要拼车技了。直接从画面中很难分辨 BOSS 在什么位置。看左下角小地图的黄点显示的 BOSS 位置，然后冲过去快接近的时候旋转攻击。在双方都旋转攻击时会进入对决 QTE。

11 AREA66——FACILITY

这关的地形是整个游戏中最复杂的，分很多层，需要通过小升降台上到上层，另外还有一个传送门可以直接传送到上层。中间的 BB 挑战和 BOSS 战都需要坐升降台上去（如下图所示）。本关有新武器：UFO 核能引擎（UFO FUSION ENGINE），按 B 键将敌人吸过来，A 键发射出去，一次最多可以吸三个人。



CHALLENGE BB挑战 **BLOOD SHOT II**

两个牌子 6 个钉刺。和之前相似，不用赘述。

BOSS分数要求 2900000

中BOSS **CYBER SLICER**

机器人的攻击比较迅猛，它怕 UFO 核能引擎，只要在它面前按住 B 键它就会全身麻痹，之后就随便处置吧。需要注意的是，在它濒死时会拼命接近 Jack 并自爆，快点儿跑开才是上策。

BOSS **MASTERS**

BOSS 是两个人。平时普通攻击他们会用能量壁完全挡住。等他们站在一起用磁力吸取环境中的道具准备攻击 Jack 的时候可以上前用电锯横斩，之后可以连锯几次。中途，他们会扔卡车过来，注意 QTE 躲避。当双人都拿能量剑，背靠背站在一起时，近身可以发动对决 QTE，但是不太容易出，想用 QTE 打他们的话可以一直在他们身边躲避引他们发出这招。

12 AREA66——ROBOT FACTORY

BOSS **MARTIN**

本关直接是 BOSS 战。巨大的机器人会发定位烟雾弹，只要躲开地上的白光就好，如果中了招，雾气会严重影响视野。下层近身攻击很危险，会被它身体上的锯轮和履带碰伤。到中间高起的平台上捡起火箭筒，长按 C 锁定后就基本不会射偏。导弹火箭筒弹药用完后一会儿又会刷出来。在上层引 BOSS 使用近身攻击可以发动对决 QTE，QTE 后 BOSS 会硬直很长时间，这时候可以在下层上前锯它几下。

13 CASINO LAND——THE STRIP

本关没有 BOSS 战，到达分数后进入塔过关。赌场内有很多带弹力的盘，将敌人扔上去之后会连续反弹得分。右边的房间里有罗盘，将人扔进去也是不错的得分手段。

CHALLENGE BB挑战 **MAN DARTS II**

和之前的一样，不用赘述。

BOSS分数要求 2500000



14 CASINO LAND——RING OF MADNESS

BOSS **CHAMPION**

首先要坐电梯上塔，中途会出现：大乌龟、小乌龟；可以分身的日本天狗；2 个电锯牛、一个电钻中 BOSS。其中每一回合都有不少的加血，最后打倒电钻男还能加一命。全部消灭后最终 BOSS 战。排名第一的选手是——Black Baron……对，就是那个游戏中死了十几次的弱智。脱掉外套的他还是蛮厉害的。

BOSS 的连击可以轻易躲开，但是空中的旋风腿直接正对 BOSS 翻滚还是会中招，一定要向侧面翻滚才可以。BOSS 在使用冲撞时会进入对决 QTE，这时要迅速晃动左右手柄，QTE 成功后 BOSS 会掉不少血。之后 BOSS 会爆气，可以发动较强的直拳，出拳前还会在身体周围产生气流吸住 Jack，此时很难直接移动，跳着移动就不会受到气流的影响，躲开 BOSS 的正前方才能避免被极大伤害的重拳击中。这时 BOSS 的攻击频率变高，对决 QTE 不太容易出现，BOSS 还会将 Jack 击出场外，之前揍 BLACK BARON 的美女会痛打 Jack 一顿。BOSS 濒死前会疯狂发动攻击，对决 QTE 也会连续出现，但是这时的 QTE 要求极高速地晃动左右手柄，成功难度相当高，挥挥累酸了的手臂，加油吧，胜利就在眼前了！

战胜 Black Baron 后，飞机会运来一块飞镖的积分盘，最后一次的 MAN DARTS。挥舞狼牙棒将 BLACK BARON 最后一次钉在圆心正中。

通关要素 2 通关后开启双层电锯和太刀。它们会由系统安排在可以使用的关卡中自行提供给玩家，它们会出现在场景开始地点或非常显著的必经道路上，和其他武器一样，也有持久度。

金钱至上的炼金生活

攻略透解 GUIDE THROUGH



文 晴天　美编 木仙

作为 NDS 推出的第二款《工作室》系列”作品，本作不但仍然围绕“金钱”的主题而展开，流程的进行方式也更偏向于“经营类游戏”，对于习惯了“家用机版”的 FANS 来说可能需要一段时间的适应才能找到游戏的亮点所在。“发展度假村”作为游戏的核心系统与素材收集、支线任务都进行了很好的关联，而不时发生的各种事件也都延续着系列一贯轻松的风格，将那种回归原点的魅力进行了更好的诠释。最后不得不提的自然还是游戏出色的配乐，在轻松欢快的音乐中度过一个悠闲的下午，应该也是一种很美妙的体验吧！

アニーのアトリエ セラ島の錬金術士

通关时间：完成一周目约需 20 小时，达成所有的收集要素约需 35 小时。

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	Gust	角色扮演
NDS	アニーのアトリエ～セラ岛の炼金术士～	日版
	2009 年 3 月 12 日发售　1 人	4800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

调合系统

作为系列的核心系统，本作较之前的作品并没有进行较大的变化。调合主要分为“通常调合”和“特征赋予调合”，前者只需要玩家收集到对应的素材和配方就能进行操作，后者则需要依靠“事典”或“中和剂”来赋予完成品不同的“特征”。

炼金机材

由于游戏中不同类别的道具在调合时都有“成功率”的设定，所以为了避免造成不必要的损失，在调合时一定要选择最适合的“炼金机材”来合成对应的道具，而且随着同一类别道具调合次数的增加，“炼金机材”的等级也会随之上升，这样在调合后期高级道具时才能确保不浪费珍稀素材。



炼金机材	适合物品类别
かま系	全种类
料理道具系	食料、药品
フラスコ系	药品、中和剂、ろうそく
反射炉系	武器、防具、饰品
たまご系	药品、饰品

中和剂



玩家只有在获得“炼金术讲座”为前缀的物品后才能在调合时使用“中和剂”，而中和剂的“特征”则会根据调合素材自身的特征来确定(使用“特征引き调合”会 100% 附加指定的特征，而使用“通常调合”则有一定几率失败，因此可以活用 S/L 大法)，而且该法则同样适用于调合其他物品并追加中和剂的情况。最后要提醒玩家的是，使用“中和剂”进行调合时，系统只会判断使用“中和剂”的使用次数而非数量，即调合 10 个和 1 个带特征的物品都只会固定消耗 1 个对应的中和剂：

道具名称	调合素材	可赋予特征
中和剂 1	魔法の草	デカイ、金色、白い
中和剂 2	ランドー	赤い、デカイ、青い、黄色い、ハイパワー
中和剂 3	フェスト砂	普通の、绿色、いいかおり
中和剂 4	デメフィッシュ	赤い、紫色、オレンジ色、カッコイイ
中和剂 5	アンコクタケ	黒い、高品质
中和剂 6	何かの角	普通の、ちっこい、カワイイ

调合等级

不断地调合出物品就能增加安妮的“调合等级”，该等级越高，调合后期高等级物品的成功率也越高。通常情况下，使用“通常调合”只能获得约一半的“调合经验值”和“机材经验值”，所以想快速提升“调合等级”就要多进行“特征赋予调合”。

©GUST CO.,LTD. 2009

调合相关设施

杂货屋

出售各种调合素材以及调合机材，商品种类会在每次发布新的“炼金术大会课题”时更新（★为优先购买的道具）。



炼金术大会第2回课题开始
にんじん（赤い）
モクモクタケ（普通の）
美食きのこ（いいかおり）
シャリオミルク（普通の）
岩さとう（普通の）
小麦粉（普通の）
パイン（黄色い）
うに（青い）
あさつゆのしずく（普通の）
ニューズ（普通の）
ベラドナ（普通の）
さんまいばれ（普通の）
天然クリーム（普通の）
ランドー（赤い）
魔法の草（普通の）
くず木（普通の）
クレイン草（普通の）
くるくる草（普通の）
泷の天然水（普通の）
デメフィッシュ（赤い）
不死鸟の羽（赤い）
ほうれんそう（绿色）
スイートキューブ（普通の）
みつろう（普通の）
カレイドストーン（普通の）
じゃにう石（いいかおり）
ミルキージエム（普通の）
レジエン石（普通の）
ポリッシュ（普通の）
キラキラの砂（普通の）
黒ねんど（黒い）
ほわ毛（普通の）
绿矿石（绿色）
がんえん（普通の）
ピーマン（绿色）
たるのカケラ（普通の）
ホットキューブ（普通の）
★普通の料理道具
★普通のフラスコ
ちきゅうぎの玉（普通の）
カリカリの实（青い）
火山の燃える砂（普通の）

炼金术大会第3回课题开始
国宝虫の丝（普通の）
魔女のツメ（普通の）
プチアイヒエ（普通の）
金ジャケ（金色）
ムッシエル（白い）
魔法の草（金色）
アンコクタケ（黑い）
★普通反射炉
★炼金术のたまご
フェスト砂（普通の）
何かのたまご（普通の）

炼金术大会第4回课题开始
みずかね
树冰石
青矿石
みわくの花
クニークルスの花

炼金术大会第5回课题开始
やどりぎ
云のかけら
赤矿石
パルメ
キングマグ
ザルディーネ

炼金术大会第6回课题开始
タッンの实
グラセン矿石

图书馆

出售各种配方书、炼金术讲座以及了解新“特征”的事典，商品种类同样是在每次发布新的“炼金术大会课题”时更新。



炼金术大会第2回课题开始
ザ・石
オレと爆弹
オルドール炼金术
料理の炼金术
★炼金术讲座2
タクミなお果子1
たつじん料理
日曜大工
アスリートの道1
★赤い事典
★青い事典

炼金术大会第3回课题开始
オレと爆弹2
★炼金术讲座3
★炼金术讲座4
禁断の书
タクミなお果子2
炼金术大好き
アクセサリの本
女の子のオシャレ
みせる！オシャレ
★黄色い事典
★绿の事典
★紫の事典

炼金术大会第4回课题开始
金羊毛の书
甘党な锻冶屋の本
甘党な锻冶屋の书
贵族の世界2
生命の神秘
神秘ドリンク
おうえんカタログ
アスリートの道2

炼金术大会第5回课题开始
エルスクーラリオ
伟人のレシピ
续・神秘ドリンク

迷宫探索

随着主线流程的进行，与村中特定的NPC对话会在大地图的“采取地”中追加新的迷宫，而其中的采集点则会随着安妮的人物等级上升不断增加。另外在迷宫中移动每经过2天就会强制遇敌（战斗不消耗时间），而在同一个采集点采集多次同样会让时间经过1天，所以在完成任务时一定要计算好往返所需要的时间，避免超过任务期限而导致任务失败。



战斗系统

游戏的战斗采用比较传统的“回合制”，根据玩家在“メンバー”中设定的“前后卫”位置，前卫同伴可以获得命中率和伤害的加成，后卫同伴则可以获得回避率和伤害减轻的辅助效果，并且同伴的专用技能也会发生变化。其中最初显示为“???”的项目（特殊技能）会随着角色等级提升逐渐领悟，在同一场战斗中有且只能使用一次（使用“リュッケの目药”可以恢复使用次数），普通技能则没有该限制。最后玩家每次探索前在村庄中找到同伴对话并选择“仲间になって”就能让其加入冒险队伍，而如果想更换队员则需要先选择菜单下的“メンバー”，将光标移动到同伴的身上并按下Y键将现有同伴移除队伍才行。



角色	技能名称	技能效果
アニー	身を守る（前）	小幅降低物理攻击所造成的伤害
	炼金术の极意（后）	我方全体使用的攻击和回复系道具效果上升
	代打ペペ！（前）	让沛沛给予敌人一次巨大伤害
	ペペの恶戏（后）	强制取消敌人的一次行动
ハンス	身を守る（前）	小幅降低敌人对自己造成的伤害
	的确な指示（后）	提高我方一人的会心一击率
	ブラスト（前）	给予敌方全体物理伤害
	ウィルブロウ（后）	根据物理和魔法攻击力给予敌人伤害
ジェリア	反击（前）	之后受到敌人攻击必然反击
	药草ジュース（后）	我方单体敏捷上升
	挑发（前）	让敌人全部攻击自己
	疾风迅雷（后）	根据自己的敏捷值给予敌人伤害
フィズ	身を守る（前）	小幅降低物理攻击所造成的伤害
	料理の腕前（后）	自身回复道具效果上升
	ハウリング（前）	给予一名敌人伤害并降低其回避率
	满汉全席（后）	完全回复我方一名同伴的HP
キルベルト	フラガラッハ（前）	将1名敌人驱除出战场
	兜割り（后）	降低一名敌人的物理防御力
	ノックバック（前）	将一名敌人强制移动到后排
	火事场の力（后）	减少自身的HP给予敌人巨大伤害
カイル	付け烧刃（前）	提高我方一人的物理攻击力
	カスタマイズ（后）	攻击系道具的效果上升
	フラムもどき（前）	给予敌方全体魔法伤害
	エレキテル（后）	给予一名敌人伤害并强制取消其行动
ピュウ	见切り（前）	提升物理攻击的回避率
	拔き取り（后）	偷盗敌人持有的道具
	トラップ（前）	在指定敌人的方格设置炸弹，每次当敌人行动时都给予其伤害
	とんずら（后）	高几率逃跑成功
リーズ	身を守る（前）	小幅降低物理攻击所造成的伤害
	ギフト（后）	战斗后获得的金钱增加
	ブリッツ（前）	给予一名敌人伤害并降低其魔法防御
	リトライ（后）	让已经行动的同伴再行动一次

注：蓝色表示角色的“普通技能”；红色表示角色的“特殊技能”。

事典收集补遗① 游戏中除了可以直接在“图书馆”购买的“事典”外，大多数“事典”都是作为“设施任务”的奖励出现，也就是说玩家至少需要完成游戏的二周目才能收集齐所有的“事典”。其中“ちっこい事典”需要完成“公园”的“植物を增やそう计画1”任务才能获得，任务所需道具可以在“实りの森”右下的采集点获得。

度假村



玩家接受对应设施管理员委托的任务才会得到提升，并共同作用于每月所创造的收益。另外度假村设施由于区域的限制全部都只能"二选一"建造，所创造的收益也都只能用于度假村的发展。

完成"炼金术大会第2回课题"后与"ショップ"中的沛沛对话选择"リゾート运营"可以正式进行度假村的开发。"施设を作る"的作用为建造新的娱乐设施，"リニューアル"则是对已有的设施进行升级。不同的设施都拥有各自的等级和"人气"，等级越高的设施能够吸引更多的顾客，"人气"则需要

娱乐设施	LV1	LV2	LV3
公园	1000万	117万	363万
スパ	2300万	320万	970万
剧场	2000万	273万	850万
美术馆	2900万	400万	1210万
游园地	1500万	195万	600万
ビーチ	1700万	234万	730万
洋果子店	1000万	117万	363万
バザール	1300万	156万	484万
ホテル	1300万	156万	484万
水族馆	2600万	350万	1100万

注：LV2需人气80才能升级，LV3需人气180才能升级。

迷你游戏

在兴建度假村之后可以在每个设施内找到名为"ミニゲーム绅士"的特殊NPC，之后根据当前设施的等级支付其相应的金钱就能正式进行迷你游戏（通过↑↓键可以调整游戏难度）。除了最基本的四种迷你游戏外，不同设施的人气达到一定数值时，与管理员对话还能随机触发四种特殊游戏，这类游戏只有完美过关才会获得实物奖励，同时提升人气。

アイテムひらい

出现设施：洋果子店、バザール

使用触控笔先点击安妮，然后在不放开的情况下控制其左右移动接住上方掉落的道具，接到的道具越多，获得的奖励越丰厚。

まき割り

出现设施：スパ、公园

使用触控笔从下屏幕的木桩中心自上而下划过，在规定时间内砍完规定数量的木桩即可。

くすだま割り

出现设施：ホテル、美术馆、剧场、水族馆

使用触控笔拉开一个彩蛋，大奖多为回复类的食物，其中的"リターンゲート"使用后可以立即返回工房。

ぷにぷにたたき

出现设施：游园地、ビーチ

在规定时间内使用触控笔点击不停出现的布丁怪，中途点到炸弹会中断连锁数，超过一定的分值可以获得奖品。

特殊游戏

おみやげを饰ろう

记住随机出现的几个物品位置，之后根据下方的提示点击对应物品所在的方格即可，正确率越高，人气提升越大。

オープン

使用触控笔旋转右侧的齿轮，在规定时间内保证红色的计量槽接近"基准线"即可。

元气に呼び入み

当音量接近极限时使用触控笔点击话筒会令"关注度"不断上升，音量较低时则减少"关注度"，在规定时间内最大可达到300%。

つくえみがき

使用触控笔擦除下屏幕中的污渍，当右侧的计量槽快达到极限时一定要及时停止动作，否则一段时间内将无法进行擦除工作。

店员分配指南

在村庄中与同伴对话并选择"店员になった"可以让其管理度假村全部娱乐设施的经营情况，而由于不同的同伴根据性格对不同的娱乐设施也存在"相性"的设定，因此在修建设施时尽量选择他们擅长管理的设施也是创造更大收益的先决条件。另外游戏中与沛沛对话选择"店员～运营指示"则可以改变同伴的"相性"，尤其是在娱乐设施已经兴建，但可供管理的同伴有限时非常实用："店员におまかせ"为彻底发挥同伴的优势与弱势能力，同时友好度大幅上升；"ちょっと指示する"为平衡同伴的优势与弱势能力，友好度小幅上升；"ぜんぶ指示をする"为反转同伴的优势与弱势能力，但友好度不会得到提升。最后如果想更换店员，与沛沛对话选择"店员をはずす"可以解除目前设置的同伴。

同伴	优势设施	弱势设施
ハンス	美术馆、ホテル、剧场	洋果子店、ビーチ
ジェリア	公园、スパ、ビーチ、游园地	美术馆、ホテル、剧场
フィズ	ホテル、スパ、剧场、洋果子店、水族馆、ビーチ	游园地
キルベルト	水族馆、バザール	剧场、美术馆、洋果子店
カイル	剧场、美术馆、游园地、スパ	ビーチ、美术馆
ビュウ	ビーチ、游园地	剧场、美术馆、バザール
リーズ	ホテル、バザール、洋果子店	美术馆、剧场

委托任务

在"冒险者ギルド"与管理员对话可以接受支线任务，之后只要玩家当时持有该物品选择"仕事の报告"就可以直接完成。另外在接受任务时，玩家也可以根据右侧安妮的表情来快速判断完成任务的可能性，而结束任务时，系统首先会判断玩家持有要求物品的数量，然后再根据物品所附带的"特征"是否符合任务要求来增减报酬。当然玩家也可以舍弃每次获得最多的报酬，只要找到对应物品不停地完成委托任务就会让ショップ的"人气"快速增加，为度假村创造更多的收益。



标记	表示效果
★	已经持有任务所需，且数量和特征都符合的道具
⩾	已经持有任务所需数量的道具
!	可以调合任务所需道具
?	目前没有获得过任务所需的道具
💧	已经持有任务道具，但数量不足

设施任务

当玩家第一次进入所建造的娱乐设施时可以接到1个非收集类的任务，之后必须前往指定的"采取区"触发相应事件才能完成任务，并在设施中追加1个动物类的NPC。与其对话选择"采取の话题"可以了解它当前能够收集到的素材，最后选择"はい"再等待一段时间返回与其对话就能获得额外的素材奖励，从某种程度上减少玩家往返迷宫的时间浪费。

设施	任务名称	完成方法
スパ／公园	性悪きつね	前往"石切场"花1000コール雇用动物
剧场／美术馆	実りのたぬき	前往2次"实りの森"触发强制战斗并获得胜利
游园地／ビーチ	べらんめえな悩み	调合出1个"げきからシュー"并前往2次"泷つぼ"与青蛙对话
洋果子店／バザール	心かようば	前往3次"冰の森"触发兔子相关的事件
ホテル／水族馆	わがはいはネコじゃない	调合出1个"マジカルポンポン"并前往2次"离岛"与小猫对话

事典收集补遗② "いいかおり事典"需要完成"スパ"的"温泉をいろどりたい1"任务才能获得，任务所需道具可以在"泷つぼ"左上的采集点获得；"デカイ事典"需要完成"水族馆"的"水そうに石を敷きたい"任务才能获得；"金色事典"和"白い事典"需要分别完成"ホテル"的"ホテルの杂用系"和"ホテルに置く装饰品"任务才能获得。



友情任务

随着游戏时间的经过，当玩家返回“アトリエ”时会触发与同伴一系列相关的任务，之后只要在规定时间内调合出任务物品，再前往同伴所在的地点与其对话选择“わたす”即可完成任务，同时快速提升同伴的友好度。

カイル

加入方法	1年目7月多次进出“武器屋”		
所处地点	武器屋		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
机械文明发展のため	10天	1个黒いカタマリ	500コール
炼金术が欲しい	25天	1个原初のたまご	1000コール
生きているが见たい!	40天	1个生きてるモップ	ガラス玉(普通の)
その气になれば	45天	1个エムロード	エムロード(普通の)
机械士は伊达じゃない	25天	1个カプファイト	无

ジェリア

加入方法	第一次进入“实行委员会本部”		
所处地点	实行委员会本部		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
中和剂の使いみち	10天	1个中和剂1	1000コール
试作品	35天	1个ホットチョコ	1000コール

フィズ

加入方法	1年目4月多次进出“アトリエ”		
所处地点	レストラン		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
レストランの新メニュー	15天	1个アイゼンパール	冒险者の服(普通の)
フィズの料理自慢	10天	1个野菜盛り	野菜シチュー(普通の)
褒奖められたい	10天	1个シャリオミルク	カステエラ(普通の)
お店の扫除が大变!	30天	1个生きてるぞうきん	タンシオ(普通の)
お店の饰り付け	35天	1个マジカルフラグ	アイスリング(普通の)



ハンス

加入方法	剧情自动加入		
所处地点	实行委员会本部		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
大会实行委员も乐じゃない	20天	1个ほわ毛のくつ	アルムアンク(普通の)
眼睛疲劳	40天	1个リュッケの目药	チーズケーキ(普通の)
あがり症を治せ	50天	1个メルクリウスアイ	无
大会实行委员达のお花见	30天	1个太阳のカフス	はがねの杖(普通の)
无くした书类	35天	1个流星のかみかぎり	贵族の世界1(普通の)

ビュウ

加入方法	1年目8月多次进出“中央广场”		
所处地点	中央广场		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
ビュウの好物	20天	1个野菜シチュー	シュー(普通の)
こだわりゴーグル	20天	1个ガラス玉	チョコラット(普通の)
冒险家の装备	10天	1个おしおきローブ	500コール
方向音痴を直せ	10天	1个ちきゅうぎ	カスタニエベルク(普通の)
非常食が生命线	20天	1个ココロン	短剑(普通の)

キルベルト

加入方法	1年目5月多次进出“冒险者ギルド”		
所处地点	冒险者ギルド		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
切れ味が落ちた长剑	20天	1个けんま剂	1000コール
铠が坏れた	30天	黒ねんど和白矿石各1个	プレートメイル(普通の)
剑士の醍醐味?	15天	1个メガフラム	短剑(普通の)
力が欲しい	65天	1个リュビピアス	1000コール
剑士のおしゃれ	20天	1个国宝ぬの	铁のむねあて(普通の)

リーズ

加入方法	完成“炼金术大会第4回课题”		
所处地点	杂货屋		
任务名称	时间限制	所需物品	报酬
アレが欲しい	10天	1个黒ねんど	黒ねんど(黒い)
コレが欲しい	15天	1个赤矿石	赤矿石(赤い)
お金储けしない?	35天	1个生きてるホウキ	生きてるホウキ(普通の)×5 生きたるぞうきん(普通の)×5
デザインセンス	15天	1个国宝ぬの	すごくヘンな服(普通の)
先辈炼金术士の余欲	55天	1个アバカーン	リヒターゼン医学(普通の)

麻雀变凤凰的梦想之旅



由于主线流程的特殊进行方式，攻略中只为玩家列出“炼金术大会课题”的完成方法，其余时间玩家可以按照自己的喜好来运作度假村，或收集素材调合物品。而为了方便玩家更有效率地收集素材，所有迷宫的素材和敌人资料也一并为大家奉上，能否成就安妮的“炼金术士梦想”就要靠大家自己的努力啦！

序幕

很久很久以前，在遥远的国度居住着一名好吃懒做，成天作着“贵妇梦”的少女安妮（アニー）。为了不让女儿继续“宅”下去，焦急的父母拜托身为“炼金术士”的祖父想办法来根除女儿的坏毛病，而最后实施的非常手段就是某天深夜，祖父趁安妮熟睡之后，命令使魔偷偷将安妮运送到了正在筹备度假村的赛拉（セラ）岛上。

不久之后，在这片还未开发的土地上，国王召开的“官方发布会”成为了所有岛民关注的焦点，原来根据国王的计划，他准备在3年的时间内在赛拉岛上兴建度假村以改善岛上的环境以及居民的生活质量，同时在这期间他也会定期召开聚集世界各地著名炼金术士的比赛，优胜的冠军不但会有巨额的奖金，甚至还有资格进驻王室，和英俊的王子结为连理。一直梦想着“麻雀变凤凰”的安妮就这样发现了自己人生的全新目标，并将自己完全对炼金术一窍不通的事情抛到了九霄云外，和祖父派来的导师沛沛（ペペ）以及渡假村开发实行委员会的监督员汉斯（ハンス）接二连三地为我们上演爆笑的“炼金术士生活”。

炼金术大会 第1回课题

可以自由行动后与汉斯对话会接受到“炼金术大会”的第一个课题，接着与沛沛对话选择“闻く”会进行“调合系统”的讲解，最后依次选择“理解できた”和“通常调合”并利用“くず木”和“黒ねんど”合成出“店の看板”。

消耗1天的时间得到完成品交给汉斯后，很快就会得知“金”评价的结果，接着从工房右下角切换场景开启“商店系统”，最后返回工房从汉斯处接到“炼金术大会”的第二个课题，并在大地图上追加“泷つぼ”和“石切场”两个新地点。此时玩家可以从工房的左下角离开进入村庄，前往所有的新地点（将光标移动到“商业区”可以使用←→键切换区域，使用触控笔点击也具有相同的效果）了解各设施的运作方式。

特别说明

每年4月和10月初只要返回“アトリエ”必定会接受“课题任务”（可以在“アイテム”的“その他”一栏中查看“课题通知书”），接着在限定时间内将完成的物品交给“实行委员会本部”的汉斯即可完成任务并推动情节发展。根据玩家提交道具的时间和质量，会获得“金”、“银”、“铜”三个级别的评价和对应的赏金，并且这部分金钱是专门用于开发度假村的，和玩家平常购买物品所消费的金钱会分开计算。

事典收集补遗③ “黒い事典”需要完成“剧场”的“ミュージカル用の衣装2”任务才能获得，任务所需的装备可以直接在“武器屋”购买；“ハイパワー事典”需要完成“美术馆”的“展示品の追加5”任务才能获得，任务所需的道具需要使用“杂货屋”购买的“国宝虫の丝”来进行调合。

炼金术大会 第2回课题

调合"セラ島の地图"所需要的素材非常简单,"くず木"(10/个)和"魔法の草"(10/个)都可以直接在杂货屋购买,而"じょうりゅう水"则需要使用在"泷つぼ"采集的"清凉な涌き水"进行合成。之后前往"实行委员会本部"与汉斯对话,选择"闻く"会了解到完成任务时的注意事项,今后无论是收集还是合成任务,在拥有完成品后千万不要将其装备在身上,否则是无法完成任务的。最后选择"纳品する"完成课题获得"金"评价和1400万的巨额奖金,而与"ショップ"中的沛沛对话则可以正式进行度假村的开发。



炼金术大会 第3回课题

要想获得"金"评价,一定要在接受任务后就尽快合成出10个"骑士団の枪(赤い)"。所需素材中的"骑士団の枪"(600/个)可以直接在"武器屋"购买;"黑いカタマリ"需要使用在"杂货屋"购买的"黑ねんど"(90/个)进行调合;"じょうりゅう水"则使用在"泷つぼ"采集的"清凉な涌き水"进行调合。另外要让完成品附加"赤い"的特征,玩家必须事先在"图书馆"购买过"赤い事典"(500/个)并合成过1个"中和剂2",接着再进行"特征引き调合"选择"赤い"将所有材料进行调合,最后将完成品交给"实行委员会本部"的汉斯获得1700万的奖金。

炼金术大会 第4回课题

接受课题后会遇到前作的主人公莉兹(リーズ),之后在持有10000G的情况下前往"杂货屋"与其对话得到新的配方书"リーズのレシピ",以满足调合课题物品的先决条件。调合所需的所有素材都可以直接在"杂货屋"购买,而所需的特征则必须在修建"スパ"的情况下完成提升人气的任务,并获得"いいかおり事典"的奖励才行。当然如果事先没有满足以上的条件也不用担心,只要确保在4月10日前调合出1个"イルガパイ(普通の)",最后将完成品交给"实行委员会本部"的汉斯同样能获得"金"评价和2100万的奖金。

炼金术大会 第5回课题

接受课题后先前往"武器店"与老板娘对话得知需要用特定的物品来交换情报,之后前往"实りの森"消灭石精灵获得"水晶のどくろ",并顺便在此处采取"デメフィッシュ(紫色)"(注意如果玩家身上的物品超过99个,那么获得相同的物品即便是"特征"不同也不会再累计,所以之前必须在杂货屋出售掉多余的物品,避免无法收集素材)。返回"武器屋"与老板娘交换情报得知敌人的弱点是"紫色",接着确保已经在"图书馆"购买过"紫の事典"(500/个),并返回"アトリエ"进行"特征引き调合"得到"中和剂4",最后再将其与"ウォーハンマー"调合得到"ウォーハンマー(紫色)",最后前往"泷つぼ"进行BOSS战(尽量派魔法防御较高的角色,优先消灭掉会降低魔防的ゴースト),胜利后返回"实行委员会本部"与汉斯对话获得"金"评价和2400万的奖金。

炼金术大会 第6回课题

调合"大会纪念碑"的素材全部都可以在"杂货屋"中买到,其中"国宝虫の丝"对应"国宝ぬの";"キラキラの砂"对应"ガラス玉";"あさつゆのしずく"对应"メタスフィア";"フェスト砂"对应"けんま剂";"赤矿石"、"绿矿石"、"青矿石"对应"白矿石"。最后利用在"实りの森"采集到的"アンコクタケ(高品质)"调合出"中和剂5",再将所有素材进行调合完成2个"大会纪念碑(高品质)",前往"实行委员会本部"与汉斯对话获得"金"评价和2800万的奖金。



结局 & 多周目

当游戏进行到3年目3月30日时,系统会根据以下几点来判断玩家所达成的结局,再加上一周目所能建造的度假村设施有限,所以对于热衷于收集和支线任务的玩家来说,多周目自然是很有必要。保存通关记录后会自动返回标题画面,之后读取该记录可以继承玩家通关前持有的金钱和道具开始二周目。

结局条件一览
炼金术大会课题完成率
同伴加入和友好度
持有的现金和度假村开发资金
人物等级和炼金术等级
度假村娱乐设施数量和等级



采取区资料汇总

石切场

往返时间 2天

出现条件 剧情自动出现。

采集点①
みつろう(普通の)
ピーマン(赤い)
ピーマン(黄色い)
じゃこう石(いいかおり)
ミルキージェム(いいかおり)

采集点②
ミルキージェム(普通の)
ミルキージェム(绿色)
黑ねんど(黑い)
レジエン石(普通の)

采集点③
ホットキューブ(普通の)
カレイドストーン(普通の)
ポリッシュ(普通の)

采集点④
绿矿石(绿色)
たるのカケラ(金色)
魔法の草(デカイ)
がんえん(普通の)
キラキラの砂(普通の)



采集点⑤
魔法の草(普通の)
さんまいばね(普通の)
ニューズ(普通の)

出现敌人

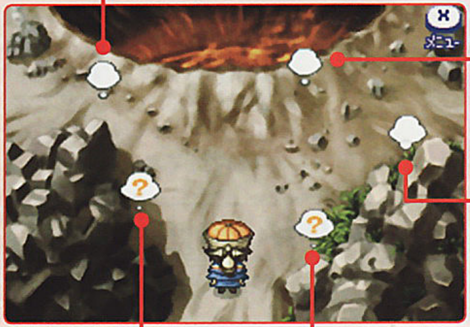
名称	弱点
ぷにぷに	赤い
绿ぷに	赤い
コモコモ	赤い
モコモ	赤い

火口

往返时间 6天

出现条件 1年目2月中旬依次在"アトリエ"、"实行委员会本部"、"杂货屋"发生和汉斯相关的事件。

采集点⑤
何かの角(普通の)
クニークルスの毛(赤い)
云のかけら(白い)



采集点④
汤の花(白い)
フェスト砂(普通の)
カレイドストーン(普通の)
火山の燃える砂(普通の)

采集点③
云のかけら(黑い)
何かの角(カワイイ)
何かの角(ちっにい)
うに(ちっにい)
うに(デカイ)

采集点①
キラキラの砂(普通の)
石炭(黑い)
フェスト砂(普通の)
赤矿石(赤い)

采集点②
カリカリの实(青い)
くず木(普通の)
やどりぎ(普通の)

出现敌人

名称	弱点
ファンガス	赤い
アロマファンガス	赤い
石人形	黄色い
石人ゴーレム	黄色い
ファルケン	黄色い
ロック	黄色い
リザードマン	绿色
ヤクトリザード	绿色

事典收集补遗④ "カワイイ事典"需要完成"游园地"的"名物スイーツを发卖3"任务才能获得,任务所需的道具需要使用"杂货屋"购买的"岩さとう"和"カリカリの实"来进行调合;"カッコイイ事典"和"白い事典"需要分别完成"バザール"的"料理店のメニュー5"和"食材店の商品1"任务才能获得。

冰の森

往返时间 6天

出现条件 1年目11月中旬出现。



采集点①
クニークルスの毛(白い)
クニークルスの毛(赤い)
みわくの花(金色)

采集点②
クレイン草(普通の)
みわくの花(いいかおり)
みわくの花(黒い)

采集点③
みずかね(普通の)
ミルキージェム(いいかおり)
クニークルスの毛(カッコイイ)
青矿石(青い)

采集点④
魔法の草(白い)
魔法の草(金色)
天然クリーム(普通の)

采集点⑤
天然クリーム(赤い)
くるくる草(普通の)
树冰石(普通の)

出现敌人

名称	弱点
ぷにぷにもどき	赤い
石精灵	黄色い
ヤクトファルケン	黄色い
ファルケン	黄色い
亲分	绿色
ゴースト	紫色
ルフトゴースト	紫色
水のエレメンタル	紫色



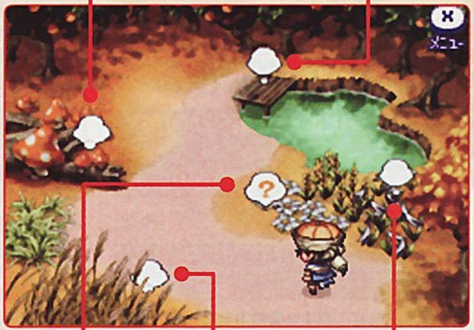
实りの森

往返时间 4天

出现条件 1年目9月中旬出现。

出现敌人

名称	弱点
赤ぷに	赤い
ヒルツ	赤い
リザードマン	绿色
盗贼	绿色
したっぱ	绿色
カレイドスター	青い
リビングスター	青い
石精灵	黄色い
ファルケン	黄色い
マインブランツ	黄色い
マンドラゴラ	黄色い



采集点①
アンコクタケ(高品质)
みつろう(いいかおり)
ベラドナ(金色)
パイン(黄色い)
パイン(デカイ)
ブチアイヒエ(普通の)
せかいじゅの叶(普通の)
せかいじゅの叶(赤い)

采集点②
デメフィッシュ(オレンジ色)
ムッシェル(デカイ)
ムッシェル(ちっこい)
金ジャケ(金色)

采集点③
モクモクタケ(普通の)
カリカリの実(赤い)
ベラドナ(いいかおり)
アンコクタケ(黒い)
砂金(金色)

采集点④
ランドー(デカイ)
モクモクタケ(カワイイ)
美食きのこ(デカイ)
ブチアイヒエ(デカイ)

采集点⑤
にんじん(デカイ)
にんじん(绿色)
デメフィッシュ(カッコイイ)
デメフィッシュ(紫色)
魔女のツメ(普通の)
美食きのこ(金色)
ランドー(ハイパワー)

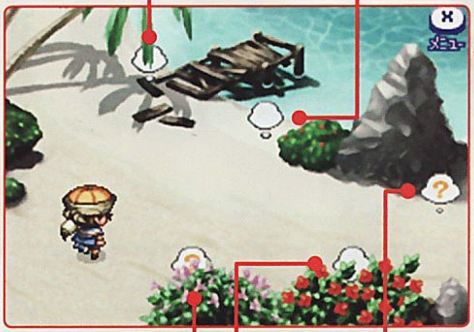
离岛

往返时间 6天

出现条件 修建过“ホテル”或“水族馆”的第二个月前往“冒险者ギルド”触发事件(需要玩家等级达到LV20以上),之后只能先前往“ホテル”或“水族馆”才能选择该目的地。

采集点①
オクトーチュ(普通の)
デンジークザメ(普通の)
レオシャーク(普通の)
キングマグ(黒い)
さんまいばね(青い)
ムッシェル(白い)
クラクラ(普通の)
ザルディーネ(青い)
カリカリの実(紫色)

采集点②
ほうれんそう(金色)
ザルディーネ(黒い)
ザルディーネ(白い)
ムッシェル(紫色)
キングマグ(金色)



采集点⑤
うに(デカイ)
カリカリの実(デカイ)
あさつゆのしずく(普通の)
うに(ちっこい)

采集点③
パルメ(普通の)
パルメ(ちっこい)
パルメ(デカイ)
せかいじゅの叶(黄色い)

采集点④
カリカリの実(金色)
ニューズ(金色)
ミレニアパーム(普通の)
さんまいばね(金色)

出现敌人

名称	弱点
マルモアヴァール	青い
エボラール	青い
ケーニッヒスター	青い
カレイドスター	青い
ぷにぷにもどき	赤い
ヒルツ	赤い
光のエレメンタル	紫色

泷つぼ

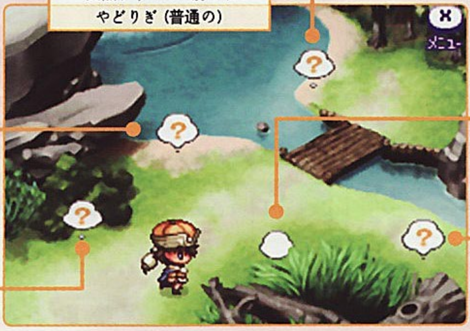
往返时间 2天

出现条件 剧情自动出现。

采集点①
くるくる草(普通の)
ほうれんそう(赤い)
ニューズ(ちっこい)
ニューズ(デカイ)
清凉な湧き水(普通の)
デメフィッシュ(赤い)
うに(青い)
天然クリーム(赤い)
やどりぎ(普通の)

出现敌人

名称	弱点
ぷにぷに	赤い
绿ぷに	赤い
コモコモ	赤い
モコモ	赤い
リビングスター	青い
ラディ	黄色い



采集点⑤
さんまいばね(普通の)
清凉な湧き水(普通の)
泷の天然水(普通の)
シランギョ(普通の)
クレイン草(普通の)
コモンシエル(普通の)

采集点④
ランドー(赤い)
ランドー(青い)
ストートキューブ(普通の)

采集点②
くず木(普通の)
魔法の草(普通の)
不死鸟の羽(赤い)
さんまいばね(赤い)

采集点③
ほうれんそう(绿色)
うに(普通の)
くず木(普通の)
天然クリーム(普通の)

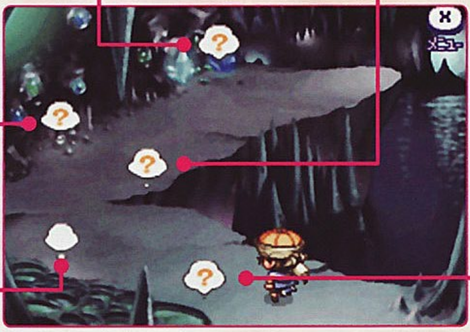
洞くつ

往返时间 6天

出现条件 完成“炼金术大会第5回课题”后依次前往“图书馆”和“武器屋”。

采集点①
あさつゆのしずく(普通の)
グラセン矿石(普通の)
ドンケルハイト(黄色い)
ポリッシュ(普通の)

采集点②
いん石のカケラ(普通の)
タッンの実(普通の)
魔女のツメ(普通の)
世界れいこん(普通の)



采集点⑤
タッンの実(いいかおり)
タッンの実(白い)

采集点④
タッンの実(金色)
うに(金色)
不死鸟の羽(金色)

出现敌人

名称	弱点
金ぷに	赤い
ぷにぷにもどき	赤い
用心棒	绿色
亲分	绿色
コマンダー	绿色
クルークゴースト	紫色
ルフトゴースト	紫色
ばくれ石精灵	黄色い
金刚ゴーレム	黄色い
钢铁ゴーレム	黄色い
バザルトドール	黄色い
光のエレメンタル	紫色
水のエレメンタル	紫色
レッサードラゴン	紫色
ドラゴン	紫色
エルダードラゴン	紫色

采集点③
金ジャケ(金色)
清凉な湧き水(普通の)
ドンケルハイト(赤い)

美术馆任务道具 美术馆后期的道具收集任务非常变态,玩家必须前往“洞くつ”击败特定的敌人才能一定几率掉落,非常考验耐心。其中“コマンダー”掉落“咒いのつるぎ”;“亲分”掉落“いにしえのコイン”;“ばくれ石精灵”掉落“いにしえの石版”;“エルダードラゴン”掉落“传说の雕刻”和“传说の名画”。

软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

从现在开始游戏市场正式进入淡季，各种游戏产品都出现了不同程度的降价。在主机方面NDSi与PS3这两台主机的降幅均达到了近百元，比如NDSi现在普遍价格都不超过1300元，而PS3港版80G都在2500元左右徘徊，特别颜色甚至还不到2500，相比年前可谓直降了将近200元。现在还有不少关于PS3再次降价的传闻，希望在本年度E3展上听到确切的消息。按照这样的趋势发展下去，PS3来到2000元的价位仿佛就在不远的将来。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐-2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006 (港版)	1950 元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒(组装高速 7688MB)	138 元
贴膜	PSP-2K/3K 用卡登仕贴膜	28 元
总计:2116元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-2000目前存在的全新主机极少，各种各样的限定版也早就卖的差不多了，所以现在买PSP-2000主机不是很明智的选择，当然如果不介意买回去的主机是翻新机的话那就无所谓了。想要鉴别翻新机的话，还是注意那么几点：接口有无痕迹、屏幕有无灰尘、钢圈有无划损和UMD仓有无锈迹，如果都没问题的话，那就放心的入手吧。

PSP购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006 (港版钢琴黑)	1150元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒(组装高速 7688MB)	138元
贴膜	卡登仕PSP-2000/3000专用液晶保护贴膜 机身护翼	20元
总计:1308元		

主机及主要周边参考价格

PSP-2000 主机(黑白银)	1950元
PSP-2000 主机(彩色)	2200元
PSP-3000 主机(黑白银)	1150元
PSP-3000 主机(神秘银)	1180元
PSP-3000 主机(彩色)	1300元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜(原装)	58元
4GB 索尼组装记忆棒(3870MB)	68元
4GB MARK2 组装记忆棒(3829MB)	66元
8GB 超高速 HG 组棒(7688MB)	138元
8GB MARK2 组装记忆棒(7869MB)	128元
16GB 高速 MARK2 组棒(15GB)	460元
盟区战卡	118元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-3000的主机价格分别比较明显，每个颜色的售价都有区分，比如最常见的黑白两色，价格只有1150元左右，而银色就稍微贵了点，大概在1180元左右，最贵的是刚发售不久的红蓝两色主机，价格都在1300元左右。接下来的PSP-3000还有“耀目黄”和“青翠绿”两种颜色发布，相信届时的售价会和红蓝两色持平。此外，最近听说国内的某资深烧录卡小组开始着手了PSP直读的研究，想必这对购买了3000型主机的玩家是一注兴奋剂吧。

以上信息由上海金信电玩提供
实体店地址：上海市徐汇区广元西路43号-5B门面
网址：http://www.levelup.cn/cmc/jx

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 (港版,80GB)	2500 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计:2570元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3最近的售价也随着市场的大势在跌落，80G的主机只有2500元左右了，算是这一年来的最低价格了。而且近半个月的PS3游戏呈井喷趋势，主机和游戏销量在国内市场都有了大幅度的提升，想要购买的玩家最好不要错过这个阶段。有条件的玩家再考虑给PS3配备一台不错的大液晶电视，这样游戏的效果会更加出色。另外SHARP品牌的电视对PS3支持存在一定问题，使用某些HDMI线材SHARP大液晶上出现黑屏情况，请各位注意。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机(港版,80GB)	2500 元
PS3 主机(港版,160GB)	3400 元
原装 DS3 无线振动手柄	298 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线(PS2 通用)	250 元
组装色差线(PS2 通用)	70 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元
派格 PS3 3 合 1 滑盖无线键盘	19.89 美元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(双 65 港简版)	2280 元
电源	组装电源(220V 直插)	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
总计:2480 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 由于双65nm主机的上市，X360最近的销量非常不错，购买的玩家也都表示没有发生三红问题。对于X360现在应该购买的版本，主要还是推荐港版主机，方便于升级，虽然韩版的X360主机在价格上确实很吸引人，但是有很多不便的地方，玩家还是尽量不要贪图这几百元的便宜。

主机及主要周边参考价格

X360 主机(港版,双 65nm,无硬盘)	2280 元
X360 主机(日版,双 65nm,无硬盘)	1980 元
X360 主机(日版,单 65nm,60GB)	1900 元
原装电源(220V 直插)	260 元
组装电源(220V 直插)	120 元
60GB 硬盘套装	780 元
原装无线手柄	220 元
原装有线手柄	300 元

NDS购机推荐套餐-NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL (行货)	1000 元
烧录卡	AK2 烧录卡 V2.1	58 元
TF 卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	38 元
贴膜	组膜	5 元
保护包	NDSL/iDSL 专用晶彩聚碳酸酯保护壳	16 元
总计:1117元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 得益于韩版主机的风靡，购买NDSL的玩家最近也多了不少，韩版NDSL目前的售价在800元左右，加上烧录卡和存储卡也超不过1000元，这比iDSL在价格上有了明显的优势，在现役主机中算是最便宜的了。另外，前不久介绍的NDSL导航设备Ranger也已经发售了，不过因为是主推国外市场，所以国内基本看不到货，有兴趣的玩家可以网购下这个设备。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机(多色)	1000 元
NDSi 主机(黑白)	1280 元
NDSTT 简装版	38 元
DSTTi 简装版	88 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	118 元

DS购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi (日版)	1280 元
烧录卡	EZVi 标准版	118 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	48 元
贴膜	新一代 DSi 专用 Hori 液晶保护贴膜(高仿)	10 元
水晶壳	超技 NDSi 专用 EVA 保护包	28 元
总计:1484元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 对于没玩过NDS的玩家来说，目前购买NDSi主机还是比较划算的，因为目前主机的货源都比较充足，所以主机的价格还有所下降。对于月底要发售的几款新颜色主机，目前市场上也已经有预定的了，价格大概要比现在的黑白两色主机贵100元左右，想要买的玩家可以提早去预定。

以上信息由沈阳游龙电玩提供
实体店地址：百脑汇写字间19楼1912A，写字间2号电梯可到达。
网址：www.youlongshop.com

当一回林克-派格Wii专用仿真弓弩



□本次评测样品由中天电子提供

生产厂家：派格 (PEGA)
适用机种：Wii
内含物品：仿真弓弩 ×1 (需要自己拼装)

当一回林克，想像拿着手中的弓弩射杀敌人情形就不禁令人激动。而长期以来为欧美、东南亚国外市场提供专业的电玩周边产品的派格(PEGA)就顺应了玩家的需要，推出了一把Wii专用的仿真弓弩，这下终于圆了不少玩家当林克的梦想。派格(PEGA)仿真弓弩以任天堂官方周边Wii Zapper为基础，整个产品外观为一把原始造型的弓弩，整体颜色为古铜色，看上去就给人一种浓郁的神秘感。该产品由弩身、弩前把和弩后把3部分构成，拼装起来极其方便。玩家需要一手拿着前把负责扣动扳机，另外一只手则负责握住后方的弩后把来控制方向。除了造型格外吸引人之外，派格(PEGA)仿真弓弩在做工上也比较考究，安装完毕后各个部件之间贴合非常紧密，扳机的手感非常舒适，这点几乎还超越了原版的Wii Zapper。由于派格(PEGA)仿真弓弩兼备了外观和实用这两点特性，所以即使平日放在一旁当个装饰品都是不错的选择。

专题导购 关注消费热点话题

Wii购机推荐套餐		
	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1390元
电源	北通电源（220V直插）	80元
视频线	高仿色差线	50元
总计：1520元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（日版，软破解）	1600元
Wii主机（韩版，软破解）	1390元
原装双节棍手柄套装（左+右）	360元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
Wii-Fit（正版，同捆Wii平衡板）	720元
高仿NGC有线手柄	58元
派格Wii专用吉他	21.96美元

点评 Wii在近半个月来是大作频发，除了从X360上移植过来的《丧尸围城》之外，还有《大神》制作人稻叶敦志的《疯狂世界》，4月的《怪物猎人G》，再加上这半个月来韩版主机的价格下跌，现在入手Wii主机是非常好的时机哦，一直观望的玩家可以出手了。

市场报价信息更新截至2009年3月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。海外产品仅提供美元参考价。

淘客指南

第2课 给自己办个支付宝

本期我们进入网购的第2课，也是非常关键的一课就是办理支付宝。支付宝是国内领先的独立第三方支付平台，也是国内网购使用的主流付款平台。

第一步 拥有以下银行的银行卡或开通网



上支付功能就可以用支付宝账户付款了。所以办理支付宝的第一步就是要开通自己银行卡的网络银行功能，这一功能在各大银行各大柜台均可方便办理，这里就不赘述了。



图02

第二步 打开网络浏览器在地址栏中输入支付宝网站的网址（www.alipay.com），然后点击网页右侧的“免费注册”进入到注册页面。



第三步.目前注册支付宝帐号一共有两种方式，一种是“手机号码注册”，另一种是“Email注册”，文章以“Email注册”为例讲解怎样注册。下面我们就选择“Email注册”这个选项。

第四步.在Email注册选项中，我们的账户名是以Email地址的形式存在的，没有Email的玩家可以自己注册一个，有的话可以直接填入，需要注意的是，Email一定要保证是真实有效的，因为淘宝会向注册Email发送确认邮件，如果是虚假Email地址，那么将无法完成支付宝的注册了。此外最下面的个人信息栏也要如实填写，包括姓名、身份证号等，因为支付宝需要到银行进行认证或者绑定，如果个人信息不准确，那么也不能正常的使用支付宝进行购物了。其余的注册选项按照网页的提示进行填写即可。全部填写完毕后点击“统一以下条款，并确认注册”即可。之后淘宝会向你的Email邮箱中发送一封确认信件，登陆填写的邮箱后点击“点击这里，立即激活支付宝账户”就可以完成确认注册了。



4.下面返回支付宝的网页，在登录框中输入注册的账户名和登陆密码进行登陆，如果密码框不能输入密码那么请安装IE的相关插件，非IE核心的浏览器请换回IE核心的浏览器进行支付宝登陆。成功登陆后就可以开始充值购物了，对于充值我们可以到银行办理支付宝卡通或开通现有银行卡的网上银行，办理开通后就可以在支付宝中的“充值”一栏中进行帐户充值了。

宏龙GAME人民广场旗舰店
因为专业 选择宏龙
淘宝店地址：
http://shop33817363.taobao.com

组建自己的乐队 超技架子鼓套装问世

生产厂商：超技电子商行（BlazePro）
适用机种：PS2/PS3/Wii

风靡欧美的《摇滚乐队》以及《吉他英雄》这两大系列因为新作中都加入了架子鼓而更加令玩家着迷。但由于原版套装价格过高，导致众多国内玩家只能望洋兴叹。现在好了，超技电子商行推出的摇滚架子鼓套装以低价发售，这样更多玩家就有机会彻底体验摇滚音乐游戏的乐趣了。这套摇滚架子鼓套装采用厚重的金属支架，适合在PS2、PS3以及Wii主机上使用，连包装一起达到了7公斤左右，是个大块头的周边。整个套装拼装起来十分方便，并且高度可由用户自行调节，当组装好后将接收器插入主机USB口后就能被主机识别，然后玩家就可以开始享受音乐游戏的乐趣了。



对于没有什么鼓手经验的玩家来说，进行游戏需要一定技巧，该套装的打击灵敏度还不错，不过在高难度下需要玩家进行非常精确的敲击，这对玩家技巧提出了很高的要求。如果你想体会鼓手的快乐与艰辛的话，那么搞一套架子鼓来玩是个不错的选择。

新品上市



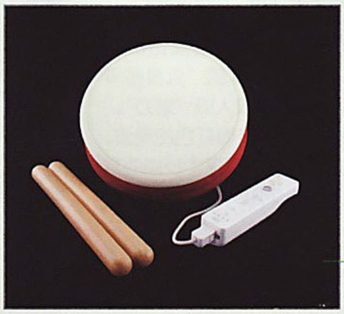
北通变电金刚

对应主机：NDSi/GBA
产品类别：转换电源（变压器）



超技 PS2/PS3手柄转换器

对应主机：NDSi/GBA
产品类别：转换电源（变压器）



派格 Wii太鼓达人套装

对应主机：Wii
产品类别：音乐游戏外设

本期栏目请来了国内几位玩《COD》的高手，一起探讨究竟是《COD4》好还是《COD5》好。这是一个全新尝试，以后还会考虑举办诸如《COD》VS.《光环》、《战争机器》、《杀戮地带》之类的对谈，参与者除了编辑，更多的是有着数百小时游戏时间且有着过人战绩的高手，相信编辑加高手的对谈会更有说服力。这里也欢迎国内玩家踊跃参与，因为这里是网络时代的纸上交流平台！

游戏 GAME GAME 3.0

成就半月谈

微软最近声明，要对成就作弊的人进行严惩，可能采取的措施里包括禁止作弊ID登录LIVE。此言一出，引来无数玩家的叫好声。

X360和PS3的设计理念有根本不同，表现之一就是X360是不支持玩家将记录拷贝出来的（专用记忆卡除外），而PS3则是可以用任何USB移动储存装置把记录导出来。不过正因为有这样的设计，所以PS3的记录经过了十分严谨的加密，目前仅有首发游戏《机动战士高达 目标锁定》的记录能够进行修改。而X360就恰恰相反，在利用特别装置将记录保存至PC上之后，就可以进行相对轻松的修改。尽管成就往往不能直接修改，但只要能修改记录，拿齐成就实在是太轻松了。现在利用修改后的《忍者龙剑传Ⅱ》记录，只要一个下午就能打通超忍难度，大量成就轻松入手。

目前X360的修改已有愈演愈烈之势，这对于大量通过正常途径来获得成就的玩家无疑是一种伤害。因此微软适时发出警告无疑是顺应民心的，难怪会受到国内外玩家的拥护。

最后补充一句，本人极不支持修改记录这种行为，请勿来信询问修改X360记录的方法。

游戏 GAME GAME 3.0

花钱买奖杯

奖杯和成就都是玩家实力的象征，如果有朝一日索尼和微软决定出售奖杯，一定会让大量玩家伤心不已。不过，如果有一款游戏，它素质很低，但是奖杯非常好拿，基本上通关就有白金奖杯，那么请问这和花钱买奖杯有啥不一样呢？

OK，进入正题，这款游戏便是将于电影同步推出的《终结者 救世主》。据奖杯情报站ps3trophies的消息指出，这款游戏将有12个奖杯，其中包括11个金奖杯，1个白金奖杯。只要打过1至9关就能拿到9个金杯，接下来把两种难度通关就能拿到剩下的奖杯。

按照惯例，这种电影改编的游戏都很难让人期待，现在有奖杯的设定无疑会吸引不少人的目光，不过如此设定还是过于夸张了。需要指出的是现在离游戏发售还有两个多月时间，官方也许会迫于压力做出更改。像之前Capcom的PSN下载游戏《纵横四海》也是一款花钱买奖杯的游戏，结果Capcom迫于压力至今都未能推出奖杯补丁。

更新 UPDATE GAME 3.0

《COD WAW》丧尸补丁，万众期待！

《使命召唤 战火世界》的丧尸模式深受好评，一度引发了不亚于网络对战的热潮，很多玩家正是通过这个模式才意识到：原来在网上合作的乐趣并不比对抗差。不过这个模式因为变化少，新鲜感来得容易也去得快，因此最终还是没能形成一股固定的趋势。

不过现在官方已经确认会在3月内推出新的地图包，其中就包括了丧尸模式的全新地图。目前官方已经放出了一段影片，新的地图将比过去的小屋大好几倍！而且还会出现全新的武器，随机抽枪时也会出现更加强劲的外星科技枪！更有趣的是游戏加入了喝饮料的设定，喝下饮料之后可以获得射程上升、救人速度加快等能力。这些新要素让玩家看过之后激动得不能自已。

相信你看到这段文字的时候，新地图包应该也很快就会提供下载了，期待着与你一起相逢在打丧尸的战场上！

更新 UPDATE GAME 3.0

《MGO》新增色诱战术



《潜龙谍影在线》日前推出了全新下载包SCENE，里面主要包括了三种新技能和两种徽章。这三种新技能是：自动反击敌人CQC的“近身格斗EX技”，加强角色体力的“强壮”，以及可以色诱敌人的“魅力”。

当你发动魅力的时候，你的身体会向四周散发粉红色的电波，身边的敌人中招之后就会成为你的裙下之臣。而获得这个技能的方法也很特别——看成人杂志100遍。不知如果使用美铃的话能否使用这一招呢？

不过这个包的价格也比较惊人——9.99美元，不知有多少人会色迷心窍地买下来呢？

分享 SHARE GAME 3.0

形象破灭



为避免引起不必要的麻烦，很多游戏都会屏蔽玩家输入的特定语言，这种情况一般都是和性与暴力有关的。比较有名的例子是上世纪的彩京射击系列，只要你输入SEX，就会变为3个笑脸。游戏进入在线时代后，这方面的限制越来越多，不过如果你是一名遵纪守法的好公民，那么自然也不会觉得受了什么委屈。

在网游玩家中一直都有“人妖”的说法，即指男性玩家开个女号去骗人。朋友A君，日语精熟，早先和我一起玩《白骑士物语 古之鼓动》的时候曾呕心沥血地制作了一名美女，再起上美美的名字，就到线上去哄日本人了。A君熟练掌握各种女性用语，加上平时关注日本新闻和ACG，和日本人聊起天时出色地扮演了一名不谙世事、初涉游戏的小女生，唬得日本纯情宅男一愣一愣的，据称其鼎盛时期有数十名拜倒其石榴裙下的日本人。

有一天我和A君一起进了他的日本拥趸聊天室，聊着聊着提到关于某个敌人的杀与不杀是否影响评价，我随手就来了一句“杀す”，结果打出来之后变出了※※※。日本玩家问刚才打了什么字，我据实以对，这时大家才知道原来这个游戏也有语言屏蔽功能。一时间大家兴起，纷纷测试哪些词被屏蔽了，结果屏幕上一时间全是※※※，好不壮观。A君也兴致勃勃地参与其中，但不幸的是，当他同时输入多个与某生理动作有关的超级工口的词的时候，天杀的Level-5居然没有屏蔽这个词的机能。整个聊天室立刻冷了下了，可怜的A君多日苦心经营的形象瞬间破灭，在无言以对之际还失败地拔了网线，完全就是一副作贼心虚的样子。

从此以后，传说中的少女A就消失了……

《COD4》VS.《COD WAW》素质大比拼

“《COD系列》”最近两作在全球玩家中引起了巨大轰动，近2000万的销量以及出众的素质使其成为当之无愧的FPS王。不过如果拿《使命召唤4》（以下简称COD4）和《使命召唤 战火世界》（以下简称COD WAW）相比的话，到底哪个更加优秀呢？相信这也是很多玩家关注的话题。这里我们专门请来了4位在《COD》上有突出造诣的人士，重点比较两作网战部分的优缺点。

主持人：KarinP（国内最大PS3战队——LU战队的三巨头之一，《COD WAW》的生存率早已突破5.0。）

嘉宾1：haitun123（LU战队FA小队的队长一职，生存率2.38，早已完成8转。同时亦是LU战队中的三巨头之一，单挑功夫国内第一。）

嘉宾2：lven765（FA战队的新生力量，活跃于《COD WAW》中，惯使MP40，打法非常凶狠，生存率仅次于haitun123。）

嘉宾3：louisekidd（美女玩家，也非常喜欢COD系列，早期在《COD4》中也有非常好的表现，打过的人都说她巾帼不让须眉。）

注：生存率是杀人数与被杀数的比较。5.0的含义即为每杀5个人才会阵亡一次。一般说来过2.0即为高手。

1 操作手感

haitun123：其实从操作手感这个角度来说，还是感觉《COD4》的操作做的比较严谨，《COD WAW》有点做的比较粗糙的感觉，跑起来有点假，但是举枪时《COD WAW》要比《COD4》快很多。

lven765：《COD4》的奔跑过程给我的感觉是行云流水般的，体现出当代战争闪电战中速战速决的感觉。《COD WAW》突显了二战老式枪械的重量感，跑起来有种吃力的感觉。枪械的后座力当然是二战的要大，《COD WAW》子弹招呼在敌人身上时，那音效就是枪枪入肉的感觉。

louisekidd：首先两作的奔跑动作就有很大的区别，作为一位女性玩家看到《COD WAW》里人物的奔跑真的感觉好丑啊。再拿举枪这点来看，两者区别不是很明显，但特意去注意一下的话，《COD4》举枪要比《COD WAW》慢，最后再从打击手感这点上来说，《COD WAW》略胜一筹。

2 战场气氛

haitun123：《COD4》的画面比较紧凑，给人一种紧张的感觉。而《COD WAW》主要是突出硝烟弥漫的战争场面，和《COD4》完全是两种不同的表现手法。有些人是喜欢现代战争的紧迫感，而有些人则喜欢二战那样的大场景，算是各有所长。

lven765：《COD4》的战场多以巷战为主，节奏比较快，CRASH这一张图的原型就是电影《黑鹰坠落》里的场景。《COD4》的地图场景大小比较适中，不会发生找不到人的尴尬场面，能阴能冲。而《COD WAW》是第二次世界大战的背景，主打大场面的战争，有坦克载具并加上高射炮和空袭时的轰鸣声，大战气氛很浓，真有点身临其境的感觉。

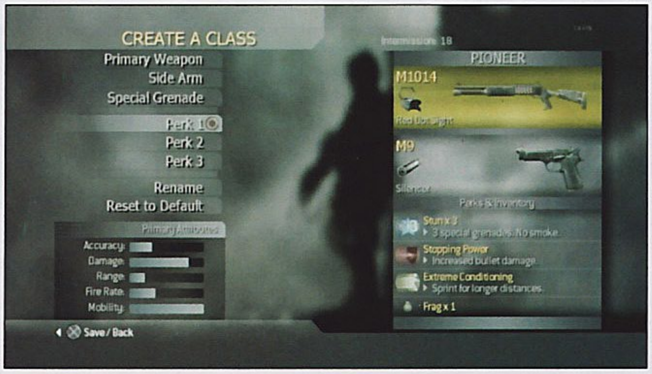


louisekidd：我还是喜欢《COD4》的战场气氛，整体场景说大不大，说小不小，当然不能和《COD WAW》的宏伟场景相比。但是紧张感这点来说还是《COD4》好，双方队员都能展开对攻战，而《COD WAW》受场景影响，对攻的气氛有点差，反而打得没有紧张感和激情。

3 武器平衡性

haitun123：《COD4》的枪械很多，比如擅长中远距离的M16，个人感觉这款枪惟一的缺点就是只能三连发。相比之下，M4虽然是连发，但威力小很多。微冲这方面MP5和P90最为实用，一款威力稍大，另一款弹夹长是特点。相比《COD WAW》冲锋枪中最为强大的就是MP40，同等级的TYPE100明显没有MP40来得好。步枪中的平衡性要比冲锋枪好，可能《COD WAW》中的枪械要对历史里的这些枪做一个真实的还原吧，个人感觉《COD4》的武器平衡性要高于《COD WAW》，确实做得很到位。

lven765：就拿中远程的突击步枪举例，AK47和M4是两个互补，前者威力大，但后坐力大，远距离要点射；后者威力小，遇到加血职业往往要耗费一排左右的弹匣，但连射基本不抖。M16则是突击步枪中的异类，M16为单按三连射，基本算是指哪打哪，加红点瞄准镜能更加精确。《COD WAW》的步枪基本都是以单发类为主，Gewehr 43步枪是众步枪中以稳定性为代表的，加上光学镜更能增加命中率。而其他的两支步枪M1和STV-40，数据上威力稍微就大那么一点，但打起来比Gewehr 43更飘，实战中三支步枪同样都是打三枪左右才能杀掉一个人。能连射的步枪就只有STG44了，但对于本人来说实用性比连射的冲锋枪低很多，归根到底还是《COD4》的枪械平衡性要好，而《COD WAW》的武器普遍威力较大，体现不出平衡。



louisekidd：本人在《COD4》中只用M16、G3、P90这几把枪。远点用M16我还是很有实力的哦，但缺点就是不能连发。而P90我感觉非常稳定，而且子弹也多，我就从不大关心自己还省多少弹药的，再加上消音器我还是用得不错的哦。本人在《COD WAW》里用的枪也很少，只有Gewehr 43和MP40这两把而已。Gewehr 43给我的感觉很稳定，威力也很大，基本3枪能杀一个。我最常用的还是MP40，加上弹夹后子弹更充裕了，威力很大，加上MP40射击后特有的震动感，用起来非常顺手，因为《COD WAW》里厉害的枪就这几把了，其他枪真的没有MP40那么全能，那么好用。所以说平衡性还是《COD4》的好。

主持人：KarinP：总结一下，在操作手感上两作各有千秋，例如《COD WAW》中出刀的动作就比《COD4》里来得快，一些单发步枪的打击感非常之到位。而《COD4》中的突击步枪在打击感这个方面还是不及《COD WAW》了。气氛方面大多数玩家喜欢《COD4》现代战争的氛围，像电影《黑鹰坠落》里的场景那样，时不时的巷战给人非常大的紧迫感。《COD WAW》由于是二战背景，给人的感觉仿佛是身临其境的，残破的废墟中和敌人你来我往地对攻，WAR模式的大战气氛给人印象最深。而谈到武器平衡性这点，三位都表示《COD4》好，在网战中《COD4》里使用不同枪械种类的人非常多，而《COD WAW》中可以说大多数人都是偏向MP40这把枪的。

纱迦的话：目前LU战队已全面转向《杀戮地带2》，该作的网战部分同样是极为优秀。再经过一段时间后，我们会再请几位精通《COD》和《KZ2》的高手前来探讨两者的优缺点，相信届时会更有看头！此外话题版块也欢迎大家的参与，形式也不局限于对谈，大家只要对任何游戏的网络相关部分有啥看法，均可以来信哦！



连技地狱

《街霸IV》的“连技地狱”指的是HARD难度的“测试模式”，全角色每人5条连续技，总共125条高难连技等待玩家的挑战，其过程十分折磨人，又与多个奖杯及成就相关。能全部通过的玩家就算不是《街霸》高手，也是战胜自我的强者。levelup.cn的网友豆批就是这么一位，他还用并不适合格斗游戏的X360手柄过了全HARD连技，更是让人佩服。以下是他总结的一些HARD连技的心得，对于其中说得不太详细的部分，我会加以补充，力求让文章更具实用性，希望会给目前还在连技地狱中苦苦挣扎的朋友带来帮助。

街头霸王IV	Capcom	格斗
多机种 STEET FIGHTER IV		日版
2009年2月12日	1～2人	7990日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

文 豆批 & 胜负师 美编 NINA

指令方向及按键缩写



按键	缩写
任意拳键	P
任意脚键	K
弱拳键	LP
中拳键	MP
重拳键	HP
弱脚键	LK
中脚键	MK
重脚键	HK
两个拳键同时按	PP
两个脚键同时按	KK
三个拳键同时按	PPP
三个脚键同时按	KKK
中拳＋中脚	SA 或 EX SA

※以下连技无特殊说明，请都在版边使用



①跳 HP> 蹲 MP> 蹲 MP> 蹲 HK

后面三下为目押技，变身为“目押隆”能轻易使出。(笑)

② SA 命中 >6HP> 蹲 HP>623P >236236P

胜：SA二级以上出招同时输入前冲，可最速取消，之后的6HP要出快一点，蹲HP用3HP出，之后输入23P · 236P，手稍快一些即可。含有SA或EX SA的连技，手柄玩家均可设一个快捷键。



③跳 HK> 站立 HP>623P >EX SA 取消 >236236PPP

比较实用的连技，难点在于EX SA取消后的灭 · 波动拳，前冲和奥义指令要出得够快够准，用隆的朋友必须练熟此招。

④跳 HK> 蹲 MP>236PP >236236PPP

非常简单的一招，把手柄上顺手的键改为三个拳键可轻松使出。

⑤跳 HP> 蹲 MP> 蹲 HP >214KK>623PP>EX SA 取消 >236236PPP

蹲MP目押接蹲HP比较宽松，建议先练熟，EX龙卷旋风脚一落地后马上用EX升龙拳追打，但只能击中1HIT（正常是2HIT）。此连技需要用到全部超杀槽和奥义槽，全中大约扣六成体力，只比第3招连技的威力多了一点点，好看但不实用。



①跳 HK>MP HP>623LP >EX SA 取消 >236236P

跟隆的第三招类似，只是神龙拳没法全数击中，需要较早使出，用最后的升天部分击中。

②跳 HK> 站立 MK> 蹲 MK >236HP>236236P

站立MK接蹲MK的目押要稍练一下，波动拳接升龙裂破可简化为236HP · 236P来发出。

③跳 HK> 蹲 LK> 蹲 LP>623P >236236P>236236PPP

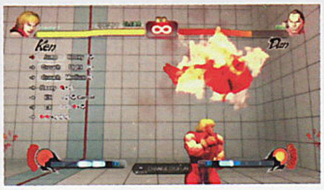
胜：在蹲LP之后，可以输入3LP · 23P · 236P来简化出招，在超杀落地瞬间使用奥义，对手位置越高越容易命中。

④跳 HK> 蹲 LP> 蹲 HP>623HP >EX SA 取消 >623MP >236236PPP

重升龙拳命中2HIT后马上用EX SA取消，最速输入中升龙拳，最速输入神龙拳，慢一丁点最后的神龙拳就会连不上。

⑤跳 HK> 蹲 LP> 蹲 MP>623HP >EX SA 取消 > 空中 214KK >236236PPP

为了方便手柄发招可先把将把3个拳（出奥义）和3个脚（出EX旋风脚）设在方便的位置。同样的，重升龙拳击中2HIT后马上用EX SA取消，EX空中龙卷旋风脚需要在跳离地面的一瞬间使出，不然无法全数击中，之后的神龙拳也会落空。（编注：此连招最好从场地中间过一点的位置开始打，贴版边时，空中EX旋风脚不易全中）





①跳 HK> 蹲 LP×3> 站立 LP > 站立 HP

只有最后的远距离站立LP>站立HP是目押技，比较简单的一招。

②跳 HK> 蹲 MK>LK 连打 > 蹲 MK>4 蓄 646K

事先说明，360手柄由于设计问题，蓄力型超杀会比较难发，只能靠多练习来适应。跳HK的打点最好要较低，之后迅速输入蹲下MK两次（其中一脚是没打出来的），紧接着按两次LK必定能出轻百裂脚，关键在于出3种脚的间隔时间要短，之后的目押蹲MK接超杀要多练几次。

③ 63214HK>4 蓄 646K

这一招的关键在于按完63214

©CAPCOM U.S.A., INC.2008,2009 ALL RIGHTS RESERVED.

《COD4》VS.《COD WAW》素质大比拼

“《COD》系列”最近两作在全球玩家中引起了巨大轰动，近2000万的销量以及出众的素质使其成为当之无愧的FPS王。不过如果拿《使命召唤4》（以下简称COD4）和《使命召唤 战火世界》（以下简称COD WAW）相比的话，到底哪个更加优秀呢？相信这也是很多玩家关注的话题。这里我们专门请来了4位在《COD》上有突出造诣的人士，重点比较两作网战部分的优缺点。

主持人：KarinP（国内最大PS3战队——LU战队的三巨头之一，《COD WAW》的生存率早已突破5.0。）

嘉宾1：haitun123（LU战队FA小队的队长一职，生存率2.38，早已完成8转。同时亦是LU战队中的三巨头之一，单挑功夫国内第一。）

嘉宾2：Iven765（FA战队的新生力量，活跃于《COD WAW》中，惯使MP40，打法非常凶狠，生存率仅次于haitun123。）

嘉宾3：louisekidd（美女玩家，也非常喜欢COD系列，早期在《COD4》中也有非常好的表现，打过的人都说她巾帼不让须眉。）

注：生存率是杀人数与被杀数的比较。5.0的含义即为每杀5个人才会阵亡一次。一般说来过2.0即为高手。

① 操作手感

haitun123：其实从操作手感这个角度来说，还是感觉《COD4》的操作做的比较严谨，《COD WAW》有点做的比较粗糙的感觉，跑起来有点假，但是举枪时《COD WAW》要比《COD4》快很多。

Iven765：《COD4》的奔跑过程给我的感觉是行云流水般的，体现出当代战争闪电战中速战速决的感觉。《COD WAW》突显了二战老式枪械的重量感，跑起来有种吃力的感觉。枪械的后座力当然是二战的要大，《COD WAW》子弹招呼在敌人身上时，那音效就是枪枪入肉的感觉。

louisekidd：首先两作的奔跑动作就有很大的区别，作为一位女性玩家看到《COD WAW》里人物的奔跑真的感觉好丑啊。再拿举枪这点来看，两者区别不是很明显，但特意去注意一下的话，《COD4》举枪要比《COD WAW》慢，最后再从打击手感这点上来说，《COD WAW》略胜一筹。

② 战场气氛

haitun123：《COD4》的画面比较紧凑，给人一种紧张的感觉。而《COD WAW》主要是突出硝烟弥漫的战争场面，和《COD4》完全是两种不同的表现手法。有些人是喜欢现代战争的紧迫感，而有些人则喜欢二战那样的大场景，算是各有所长。

Iven765：《COD4》的战场多以巷战为主，节奏比较快，CRASH这一张图的原型就是电影《黑鹰坠落》里的场景。《COD4》的地图场景大小比较适中，不会发生找不到人的尴尬场面，能阴能冲。而《COD WAW》是第二次世界大战的背景，主打大场面的战争，有坦克载具并加上高射炮和空袭时的轰鸣声，大战气氛很浓，真有点身临其境的感觉。

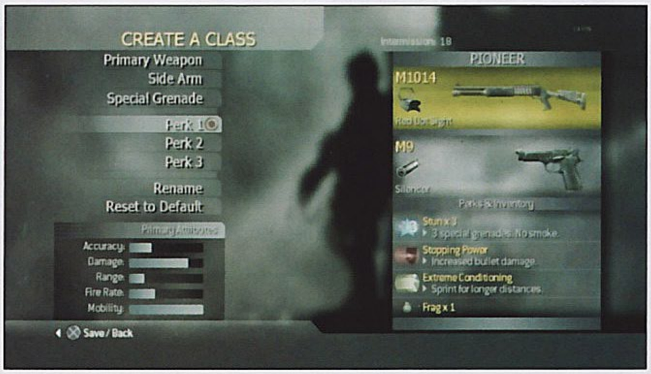


louisekidd：我还是喜欢《COD4》的战场气氛，整体场景说大不大，说小不小，当然不能和《COD WAW》的宏伟场景相比。但是紧张感这点来说还是《COD4》好，双方队员都能展开对攻战，而《COD WAW》受场景影响，对攻的气氛有点差，反而打得没有紧张感和激情。

③ 武器平衡性

haitun123：《COD4》的枪械很多，比如擅长中远距离的M16，个人感觉这款枪惟一的缺点就是只能三连发。相比之下，M4虽然是连发，但威力小很多。微冲这方面MP5和P90最为实用，一款威力稍大，另一款弹夹长是特点。相比《COD WAW》冲锋枪中最为强大的就是MP40，同等级的TYPE100明显没有MP40来得好。步枪中的平衡性要比冲锋枪好，可能《COD WAW》中的枪械要对历史里的这些枪做一个真实的还原吧，个人感觉《COD4》的武器平衡性要高于《COD WAW》，确实做得很到位。

Iven765：就拿中远程的突击步枪举例，AK47和M4是两个互补，前者威力大，但后坐力大，远距离要点射；后者威力小，遇到加血职业往往要耗费一排左右的弹匣，但连射基本不抖。M16则是突击步枪中的异类，M16为单按三连射，基本算是指哪打哪，加红点瞄准镜能更加精确。《COD WAW》的步枪基本都是以单发类为主，Gewehr 43步枪是众步枪中以稳定性为代表的，加上光学镜更能增加命中率。而其他的两支步枪M1和STV-40，数据上威力稍微就大那么一点，但打起来比Gewehr 43更飘，实战中三支步枪同样都是打三枪左右才能杀掉一个人。能连射的步枪就只有STG44了，但对于本人来说实用性比连射的冲锋枪低很多，归根到底还是《COD4》的枪械平衡性要好，而《COD WAW》的武器普遍威力较大，体现不出平衡。



louisekidd：本人在《COD4》中只用M16、G3、P90这几把枪。远点用M16我还是很有实力的哦，但缺点就是不能连发。而P90我感觉非常稳定，而且子弹也多，我就从不大关心自己还省多少弹药的，再加上消音器我还是用得不错的哦。本人在《COD WAW》里用的枪也很少，只有Gewehr 43和MP40这两把而已。Gewehr 43给我的感觉很稳定，威力也很大，基本3枪能杀一个。我最常用的还是MP40，加上弹夹后子弹更充裕了，威力很大，加上MP40射击后特有的震动感，用起来非常顺手，因为《COD WAW》里厉害的枪就这几把了，其他枪真的没有MP40那么全能，那么好用。所以说平衡性还是《COD4》的好。

主持人：KarinP：总结一下，在操作手感上两作各有千秋，例如《COD WAW》中出刀的动作就比《COD4》里来得快，一些单发步枪的打击感非常之到位。而《COD4》中的突击步枪在打击感这个方面还是不及《COD WAW》了。气氛方面大多数玩家喜欢《COD4》现代战争的氛围，像电影《黑鹰坠落》里的场景那样，时不时的巷战给人非常大的紧迫感。《COD WAW》由于是二战背景，给人的感觉仿佛是身临其境的，残破的废墟中和敌人你来我往地对攻，WAR模式的大战气氛给人印象最深。而谈到武器平衡性这点，三位都表示《COD4》好，在网战中《COD4》里使用不同枪械种类的人非常多，而《COD WAW》中可以说大多数人都是偏向MP40这把枪的。

纱迦的话：目前LU战队已全面转向《杀戮地带2》，该作的网战部分同样是极为优秀。再经过一段时间后，我们会再请几位精通《COD》和《KZ2》的高手前来探讨两者的优缺点，相信届时会更有看头！此外话题版块也欢迎大家的参与，形式也不局限于对谈，大家只要对任何游戏的网络相关部分有啥看法，均可以来信哦！

后要慢一点再按 HK，这样就有足够时间完成蓄力使出超杀了。

④跳 HP×2> 蹲 HP>2 蓄 8MK >4 蓄 646K

跳起同时按住下方向蓄力，蹲 HP 击中第 1 下后马上按 8MK，之后立刻拉后蓄力，中鹤嘴踢全部打完刚好完成超杀的蓄力。

⑤跳 HK> 站立 HP>4 蓄 6PP >EX SA 攻击 >4MK>MK >28MK>4 蓄 646KKK

EX SA 蓄到 2 级闪光瞬间马



上放出，击中后立即前冲接 4MK MK 28MK（这里不用蓄力），最后的奥义出慢一点出就能全数击中。（编注：最后的奥义最好是让春丽往后退一小步再使出，出得太快很可能会打不到）



①跳 HP>HP 连打 >4 蓄 646P

把 HP 设在方便连打的位置，超杀需要在百裂张手出第 4 下之前取消使用，超过了就无法使出了。

② PP 连打 > 蹲 LP>2 蓄 8KK

跳起落地前狂按两个拳键出 EX 百裂张手，连打途中按住 3 方向一边前进一边蓄力，目押 3LP(即蹲 LP）命中后马上推方向 8 和两个脚键出 EX 百贯落即可。可设三个拳和三个脚键在方便按的位置出 EX 技。



③ 2 蓄 8K>4 蓄 646K

胜：这一招很讲究方法，把沙包火引弹推到版边，之后在离沙包约三个身位处使用重百贯落，出招同时提前蓄力。要求在下降过程中压中沙包，而不是在上升过程中打中。这样的话，沙包会弹起来处于浮空状态，之后立即使用超杀，就能完成这一连技了。

④蹲 LP>HP 连打 > 站立 HK

跳起在较低点快速输入两次 LP（第 2 下没打出来），落地蹲 LP、两下 HP（这两下也是没打出来的），这一串招式成功后就会变成跳 LP> 蹲 LP> 重百裂手张，关键在于 5 次拳的时间要相连较为紧密，才能形成连技。最后的 HK 追打几乎没有难度。

⑤跳 HK> 蹲 LK×3>4 蓄 6HP

继 "目押隆" 后，"目押本田" 也出现了。第 3 下 LK 容易失误，要多适应一下节奏。



① SA 命中 > 蹲 MK> 蹲 LK >2 蓄 8HP

拳王拜森在美版中叫巴洛克，他的特点是所有的拳脚都是用拳头来攻击。这一招 SA 蓄到 3 级再连会比较容易。

②站立 LP×4> 蹲 HK

多出几次就能轻松通过的目押连技。

③跳 HK> 蹲 LP×3> 蹲 MP >4 蓄 6 拳 >4 蓄 646PorK

最后的直拳接超杀用简略指令 4 蓄 6 拳 46 拳或脚输入。

④蹲 LP×2>4 蓄 6KK> 蹲 LP > 蹲 LK>2 蓄 8HP >4 蓄 646PPPorKKK

如果用手柄出要注意，4 蓄 6KK 的 EX 技容易出成 4 蓄 3KK，这样连招就不成立了。最后的 2 蓄 8HP 接奥义的正确出法是 1 蓄 7HP，这时方向 7 按住不放，落地后输入 646PPP 或 KKK，普通出法蓄力时间不够。建议设一个三个脚键来出 EX 技和奥义。

⑤跳 HK> 站 HK> 蹲 LK >4 蓄 6KK> 蹲 LP×2 >2 蓄 8HP>4 蓄 646PPPorKKK

胜：上一条连技的加强版，技术要点基本相同。蹲 LP 第一下要目押，第二下不要出得太快，以免蓄力时间不够。另外，2 蓄 8HP 接奥义普通情况下只能打中一下，如果在奥义发动后按 K 键可以让直拳变为勾拳，想要增加奥义在连技中的伤害，第 1 击得是勾拳，第 2 击是直拳（没有攻击判定），之后都是勾拳，可以最大限定命中空中的对手。



①跳 HK> 蹲 MK> 站立 HK

很简单的目押连技。

②跳 HK> 蹲 MK> 站立 LP>4 蓄 6HP

跳 HK 后马上拉 1 开始蓄力，蹲 MK 后把 1 拉到 4 继续蓄力，并且目押出站立 LP，最后的必杀技取消要快一点。

③跳 HK> 蹲 LP>P 连打 >4 蓄 646P

没什么太难的地方，放电后取消超杀比想像中要简单。最后的超杀按住拳就能全中。

④跳 MK> 蹲 MK>4 蓄 646PPP

把三个拳键设在容易按的位置，蹲 MK 后必须目押才能接上奥义，最后可按住三个拳来增加 HIT 数。



⑤跳 HK> 站立 MP> 蹲 MK> 站立 LP>4 蓄 6HP

前半部分注意站立 MP 后才开始拉 1 蓄力，后半部分基本上是复制第 2 个连技。



首先要提一下，在 NORMAL 练习里沙盖特的特殊技 FAKE KICK 的简单出法，只要把 HK 设在方便位置，跳起落地瞬间狂按 HK，沙盖特就会出一个伪招，如果没有成功就说明按得还不够快。

①跳 HK> 蹲 HP>236236HK

蹲 HP 不能直接取消超杀，要利用命中后的有利时间目押输入。

②蹲 LK×3>623HP

近距离按住 3 方向，目押输入三次 LK 后，迅速输入 23HP。简易指令实在太好用了！

③ 跳 HK> 蹲 MP>623HP>EX SA 取消 >6HK>236236KKK

沙盖特的强力实用连技，这招不要在版边使用，这样 EX SA 取消后连 6HK 才比较容易命中，之后接奥义非常轻松。

④蹲 MK>236K>EX SA 命中 > 蹲 MP>623K

看似简单的一招，其实在版边贴着弹使用的话难度会上升。236K 建议用 LK 来出，稍多了一点点的飞行时间有利于蓄 EX SA 二级攻击（闪 1 次光）,之后的连技很简单。

⑤跳 HK> 蹲 LK> 蹲 MP>623PP >236236KKK

简易指令又出场了，323P 可以出到升龙拳的简易方式让这招变得简单无比（参考第 2 招），最后的奥义估计好落地时间出快点就行了。



①跳 HP> 蹲 LK> 蹲 LP> 蹲 MP >623LP>623MP

利用升龙拳简易指令，跳 HP 后按住 3 接后面的连技，如果版边使用最后的 623MP 要等对手落至接近地面才发动。

②跳 HP> 蹲 LK×2>623PP

这招有个古怪的地方，按住下方连续输入蹲 LK 两次后是不能取消必杀技的，必须要蹲 LK 之后目押输入蹲 LK，再用简易出招 3LK・23PP 才行。

③跳 HP> 蹲 LP> 蹲 HP>214LK > 站立 LK>623HP

前面没什么难点，最后的站立 LK 出完要迅速输入 623HP。通过这一招能派生出一些更变态的连技，比如在最后的 623HP 之后用 SA 取消，前冲后继续接从蹲 LP 开始的连技。因为超杀槽有 4 格，所以这个连技能用三轮，被打中一套基本上就晕了，非常恐怖。

④ 蹲 LK> 站立 HP>214LK> 蹲 LK>214KK>623K> 追加三次 P

胜：樱的超实用连续技，214LK 之后的蹲 LK 目押难度不大，在实战中蹲 LK 可用站 LK 代替。

⑤站立 HP>214LK> 蹲 HP> 214KK>214214KKK

这招在画面任何地方都成立，而且比较好出，最后的奥义要待弹跌至樱花头顶上一点位置出到才能全中，如果 EX 春风脚打完后追打距离太远可在前冲后再发动奥义。



简化输入法

4 代继承了"《街霸》系列"的简化输入方式，比如在蹲状态出 623 的升龙指令，可输入为 323；半圈指令可简化为 4123 或 1236；一圈指令可简化为 412369，两圈投的第二圈指令也可以这样简化，可避免误跳；必杀技接超杀的场合可简化指令相重合的部分，比如波动型角色就可以简化为 236P(K)・236P(K)，蓄力型角色就成了 4 蓄 6P(K)・46P(K)。



①跳 HP> 蹲 LP> 蹲 MP
>4 蓄 6LP>EX SA 命中

"面具男"巴洛克在美版中叫维加，他的连技威力都不大。这一招的难点在于蹲 LP 目押蹲 MP，搞定这个部分就基本没有难度了。

②跳 HP> 蹲 LP> 蹲 LK
>1 蓄 6LK>1 蓄 6KK

比较简单的一招，没什么难点。

③跳 HK> 蹲 MK> 蹲 LP
>2 蓄 8KK> 空中接近 4 或 6P

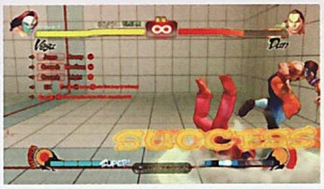
也就蹲 MK 目押蹲 LP 难一些，最后的 EX 必杀技接空中投在 NORMAL 练习里就有，这也是巴洛克的主力连技。

④跳 HP> 站立 HP> 站立 LK
> 蹲 MP

目押技只要多练练就能使出。

⑤跳 HP> 蹲 MK> 站立 LK×2
> 蹲 MP

胜：游戏中最难的目押连技之一，跳 HP 的打点不能太低，要让双方的距离尽量贴近，不然站立 LK 的第二下不易命中。





①蹲 LK> 蹲 LP> 蹲 MP>4 蓄 6HP

不必在版边也可连的实用牵制技，建议古烈使用者练熟。

② 4 蓄 6LP> 跳 HK> 站立 HP
>4 蓄 6LP>6HP

先把弹推到版边，然后在离他最远处发一个轻手刀，马上前冲两次再跳起接后面的连技，最后的 6HP 要目押。

③ SA 命中 >6HK> 蹲 LP> 蹲 MP
>2 蓄 8K

SA 蓄力到 3 级放出，输入 6HK 指令后迅速按住 2 开始蓄力，之后的目押连技接脚刀，多练练就能使出。

④跳 HP> 蹲 MP>4 蓄 6PP
>EX SA 命中 >1 蓄 319KKK

难点在于 EX 手刀使出后要立即同时按住 1 蓄力和 SA 蓄力，闪第一次光的时候马上放出 SA，这时不要习惯性地前冲取消，而是继续按住 1，待 EX SA 攻击收招后马上按 319KKK 出奥义，可调一个三个脚的快捷键。

⑤蹲 LK×2> 蹲 LP
>1 蓄 319MK>1 蓄 319KKK

胜：难点在于蹲 LP 命中的有利时间非常短，要取消超杀就可在蹲 LK 时按住方向 1 完成蓄力，之后输入 3LP · 19MK 会比较容易取消超杀，最后的奥义蓄力时间充足，出招时冷静、稳定一些就行了。



①跳 HK> 蹲 HP>236P
>236236HP+HK>236236PPP

被众人虐待的弹终于可以虐待自己了。可设一个挑衅键，用 HP 来出我道拳，紧接着输入超杀挑衅传说。挑衅传说的特点是由出招到收招的任何时间都能取消出奥义，奥义在画面停顿时输入就能连上。相信在对战中用这招击中对手的玩家会觉得非常搞笑。



②跳 HP> 蹲 HP>623P
>EX SA 取消 >623PP

因为有简易出招，所以这一招非常简单。

③ 236PP>236236PPP

乍一看似乎没法连接，其实只要离开对手一定的距离，让用 EX 我道拳放出后快消失的部分击中，就能成功连上奥义。

④跳 HK> 蹲 HP>236PP
>EX SA 取消 > 站立 HP>214HK

没什么太难的地方，EX SA 取消得够快就有足够时间出站立 HP。（编注：EX SA 蓄到 2 级命中，这条连技也算成功）

⑤跳 HK> 站立 HP>236PP
>EX SA 命中 >236236PPP

EX 飞行道具不能让对手倒地的角色基本上都拥有的连技，记得 EX SA 要蓄到 2 级瞬间放出。



①跳 HP> 站立 MP> 蹲 MP
>214MP>236236P

终于轮到连技难度最高的人物之一 C.VIPER 登场了。还好第一招比较简单，经过前面众人的洗礼，要连出这招简直轻而易举。

② SA 命中 > 蹲 HP>214P 取消
>236236PPP

胜：毒蛇的第一个变态连技！214P 取消要按两个拳，实际上按三个拳也可以，因此我们可以在 HP 旁边设一个三个拳的快捷键。214P 取消硬直再接奥义要非常非常快，所以这里采用简化出招 2HP · 14HP · 236PPP · 236PPP 来输入，第一个 236PPP 实际上就是取消必杀技外加提前输入奥义指令，总之要快中有节奏，不然，我们的 HARD 连技之旅可能就到此为止了。

③跳 HK> 站立 LK> 蹲 LP
> 大跳取消 >236236PPP

大跳的输入方法是 28，大跳取消是指用大跳来取消前面招式的硬直，来连接本不能与之相连的招式。这招是 X360 手柄的克星，极难输入的变态连续技。设好三个拳的快捷键后，最后两下用 23LP · 69236PPP 的简化法来出招，输入速度要求极高，一开始如果不习惯可以多练练，适应后应该偶尔能发出一次。（汗！）

④ SA 命中 > 蹲 HP>623PP
> 大跳取消 >214HK>214HP

胜：这一招只是为毒蛇的终极变态连技而准备的开胃小菜，其难点在于大跳取消接 214HK 在空中使出也能成立，但系统非要玩家在地面使出，不然就不算成功。相对容易的出法是 623PP 收招瞬间输入 2147HK，如果输入时机不对，毒蛇会向后大跳或后跳使出火焰脚。如果是向前出招的话，那说明就成功了，最后的 214HP 很容易连上。

⑤蹲 HP>214P 取消 > 蹲 HP
>623PP> 大跳取消 >214HK
>236236PPP

胜：这一招会让很多人痛苦不堪，其综合了连技②和④的难点，我自己也是在失败了几百次之后，在麻木状态莫名其妙地成功了一次。这里可以利用蹲三个拳默认为蹲 HP 的设定，将 HP、HK、三个拳设得很近，前半段的指令简化为 2HP · 14HP · PPP · 3HP · 23PPP · 2147HK，不停地练以提高成功率。不过前半段成功之后别高兴得太早，最后的奥义要慢一点输入，不然无法命中，那就前功尽弃了，建议先练一下后半段，熟悉一下奥义的发动时机。





①站立 LK> 蹲 MK>236236K

很简单的一招连技，目押之间连得快一些就行了。最后的超杀要用 HK 来出。

②蹲 LK> 蹲 LP>236236K

跟第一招类似，超杀输入要比第一招快一点。

③跳 HK> 站立 LP×3> 站立 LK> 蹲 MK

有节奏地目押就能连上，多练几次就行了。

④ SA 命中 >6MK> 站立 LK
> 蹲 MK>236236HK

胜：目押的难度很高，主要是因为 6MK 接站立 LK 的按键时机要求非常精准，之后蹲 MK 的节奏也会受其影响，把连技①练熟来博 6MK 目押站立 LK 的概率即可，反正我们只要使出一次就收工了。

⑤站立 HP> 站立 HP> 站立 HP

胜：在几个关于 HARD 连技的讨论中，很多人认为这一招是游戏中最难的连续技，其实掌握方法的话，其成功率绝对高于毒蛇的"大跳取消系列"。首先我们要知道，三连 HP 不是目押连技，在普通状态下绝对连不上，中间需要加入 236P LP 的前冲取消动作，而这一招在不在版边是无所谓的，都可以连上。推荐方法是 LP 和 HP 设在接近位置，在站立 HP 之后输入 236HP · LP · HP，LP 和 HP 之间用滑行输入，让两者的间隔非常短，这样有很大几率能形成连技。熟练之后，将（236HP · LP · HP）重复两次，三连 HP 的难关也就过了。这一招理论上是无限连技，艾尔可靠它一发逆转，但在实战中，难度决定实用度。

奖杯与成就 1 对于奖杯迷和成就饭来说，就算过了 HARD 难度连技这座大山，还是会有几处比较麻烦的地方。首先是"挑战模式全金牌"这项中，HARD 难度时间挑战第 5 关的金牌标准比较高，569 秒还只是银牌，打了好几次达到 590 多秒才拿到了金牌。（这个成绩大家可以参考）建议一开始两个对手尽量打无伤，多加点额外时间，后面的压力会小很多。



①跳 HK> 站立 LK> 站立 LP > 蹲 LK>236HK>236236K

无需版边也可使用的连技，配合嘉米的速度非常好看，最后的连段用简化指令输入吧。

②跳 HK> 站立 LK> 站立 MP > 蹲 MK>236HK>236236K

跟第一招一样无需版边，新增加的站立 MP 目押蹲 MK 要慢一点输入，让整招的难度有所上升。

③前跳 214K> 站立 LK> 站立 HP >623 脚

在实战中非常有用的连技，无需版边使用，建议嘉米使用者练熟。（编注：输入 2149K 可在低空使出连技的第一下，用于克制对手的投技和下段技非常有用）

④ 236KK>623K>EX SA 取消 >236236KKK

把弹推到版边，然后离他一定距离出 EX 技，用身体的前端击中，这样就有足够的时间出 623K 了。接下来的 EX SA 需要用疾退来取消，然后最速出奥义，弹落到较低位置就无法命中。不过这里的奥义无法全段命中，所以连技的威力不太高。

⑤前跳 214K> 站立 HP>623HK >EX SA 取消 >623HK >EX SA 取消 >236236KKK

这招无需版边，只要掌握好取消节奏就不太难。注意第二次 EX SA 要用疾退取消，之后一样要最速出奥义，不过一样是打不全的。



① 12369HK> 站立 HP>236P >236P>236P

无须版边也可使用，烈空脚一定要用 HK，否则不能连接站立 HP，目押方面有一定难度。

②跳 HK> 蹲 MP> 蹲 MK>236236P

练到这里，这招已经是非常简单的连续技了。

③跳 HK> 站立 LP> 蹲 MP×2 >236236P

无须版边，有节奏地目押就能发出。

④ 12369HK> 站立 HP>421K >EX SA 取消 >12369K

第一招的强化版，连技的后半段要出快点。建议不要在版边使用，这样最后的烈空脚更容易命中，而且还能打全 3HIT。

⑤跳 HK> 站立 LP> 站立 HP>421K >EX SA 取消 >236236PPP

飞龙最后一招连技比较简单，不过奥义打不全，威力不高。



① 4LP+LK>236236PPP

刚拳的向后投技非常霸道，可以接各种必杀技包括奥义！注意投完后稍慢一点点再出真 · 升龙拳才能全中，且没有攻击修正。

②跳 HP> 站立 HP>623PP >EX SA 取消 >236236PPP

无须版边也可连上是这招最大的优点，也是刚拳最实用的连续技之一。注意 EX 闪空刚冲波打到第2下再出EX SA取消，真 · 升龙拳也要比最速使出慢上一点点，全中扣对手七成体力，强！

③跳 HP> 蹲 HP>623PP>236PP >236236PPP

胜：连技②在版边时的追打方式，EX 刚波动拳要两个波全中，如果是最速发波的话，可以稍稍蓄一下再放手，有很大几率双双命中。在实战中如果把握不大，可以不发波，直接出真 · 升龙拳，稍稍等一下再发便可全段命中。

④跳 HP> 站立 MP> 蹲 LP>214K >EX SA 取消 >236236PPP

不必在版边也可使出的连技。站立 MP 目押接蹲 LP 有点难度，最后的前冲接真 · 升龙拳要用最快速度输入。

⑤ 236P>EX SA 命中 > 蹲 HP >623PP>236PP>236236PPP

版边限定，是第 2 招连技的加强版。注意一开始的刚波动拳要蓄力到最大放出会打出 2HIT，让 EX SA 攻击有足够时间蓄 2 级。





①跳 HP> 蹲 LP×3> 站立 LP> 站立 MP

鲁弗斯的跳跃距离稍长，需要离远一点出跳 HP。

② SA 命中 > 空中 3MK> 站立 HP >236HP>236236PPP

使用 3 级 SA，前冲取消后马上跳起 3MK，要出得快，3MK 在低空使出，HP 后的 236HP 要按住 6 才能连接，最后的奥义不难连上。

③空中 3MK> 蹲 LP>236KK LK >EX SA 取消 >236236PPP

空中 3MK 的打点稍低一些方便连接蹲 LP，之后的 EX SA 取消接奥义的要点与同类连技相同。

④ SA 命中 >6HP>623MP >236236PPP

使用 3 级 SA，后面的连技比较容易命中，6HP 会把弹打到半空，后面的连技并不复杂。

⑤跳 HP> 站立 MP> 站立 LP > 蹲 MK>236PP

目押部分比较难的一招。跳 HP 的打点要较高，让站立 MP 能贴着弹来出，否则后面跟的站立 LP 目押蹲 MK 会连不上，最后的 EX 必杀技会把弹吸过来揍。



①蹲 MK>236P>EX SA 取消 > 站立 HP>623HP

胜：豪鬼的瞬狱杀不易命中对手，所以含有 EX SA 的连续技是他的主力连技，请豪鬼使用者练熟，并加以变化。

②蹲 LK> 蹲 LP> 站立 HP >214LK>623HP

这是豪鬼标志性的独有连技，从 2 代一直持续到 4 代都有。最后的豪升龙拳相比前几代缩短了追打时间，变得较难输入。这里介绍个比较简单的出法：在 214LK 后，来回刷方向 323232 并连打 HP，会有极高机率连上重豪升龙拳，原因是豪鬼这一作中没有了 236236 这种超杀，不怕误发。

③站立 HK> 蹲 LK>214LK>623HP

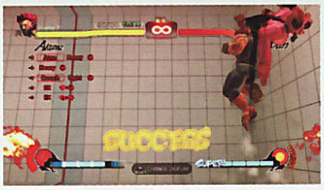
第一个站立 HK 是远距离站立 HK，2HIT 命中后目押蹲 LK 即可。

④ 623K 追加 K> 站立 LP > 蹲 HP>214LK>623HP

之前如果已经练好了波动系角色 LP 接 HP 的目押，那么这一招会十分简单。

⑤跳 HK> 站立 HK> 蹲 LK >214KK>623PP

版边限定，跳 HK 要从较远的地方起跳，方便连接 2HIT 的远距离站立 HK，第 2 下会把双方距离拉近，便可接蹲 LK 及之后的连技了。豪鬼的五招连技都用升龙拳收尾，这代的瞬狱杀没法与普通技相连。





①蹲 LK> 蹲 LP×2> 蹲 MP>214LK

不愧是最终 BOSS，连目押连技也比别人宽松。

② 623LP> 空中 2MK×3> 空中 2HK

胜：注意不要误解，塞斯的升龙拳可以追加输入三下，但这里只需要命中跳到最高点的弹一下即可，之后跳起快速输入 2MK 便可以命中，难度不大。

③蹲 HP>214PP> 蹲 HP>214PP > 蹲 HP>236236PPP

极具侮辱性的一招，连续将对手吸过来三次，好在 214PP 要费两格超杀槽，要不然就是五次了。注意蹲 HP 要打到 2HIT 时再取消，蹲 HP 的出招时机比较宽松。

④蹲 LK> 蹲 LP> 站立 HP>236PP >EX SA 命中 >236236PPP

胜：“2 级 EX SA”系列的连续技在之前已经多次出现，松开按键的时机也就是我方身上闪光的一刹那，多适应几次即可。

⑤站立 HP>236P>EX SA 命中 > 站立 HP>236P>EX SA 命中 > 蹲 HP>236236PPP

版边限定，最后一招请允许我偷懒一下吧，终于脱离地狱了！（编注：一条连技里需要两次 2 级 EX SA 命中，这就是刷概率。其实 HARD 连技中有很多都像是 RPG 里头刷稀有装备，几百次里出一次就成功了，关键是要坚持！）

奖杯与成就 3 全称号与全头像也是完美之路上的一大障碍。其中与网络对战相关的无伤、超杀胜利、用蹭血技干掉防御对手等情况在正常对战中很少见，时间结束胜利更是两三百场比赛里不一定能出一局，而这些情况要各 30 次才能拿到相应的称号和头像。还有个体力活是网战赢 500 场！想要速成的话，除了与好友“串通”了一起刷别无他法。



通关后厚道的隐藏要素一直是“《星海》系列”的一大特色，除了两大极为耐玩的隐藏迷宫以及一些经典的“老伙计”等着我们之外，本次的《星海4》还为我们准备了不少委托任务。当你完成了游戏主线流程后请不要着急放下手柄，稍事休息之后就和小九一起踏上更富有挑战性的冒险之路吧！

文 九兵卫 美编 NINA

星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

斗技场

进入方法

完成“惑星ローク”的所有剧情后可以开启竞技场。具体步骤为：与斗技场门前的“生真面目な系员”对话接受委托“受付のお姐さんはどこへ?”,再去“アストラル城下町”道具屋二楼接受委托“喉に效く药”,最后将“赤い药草”交给她即可开启斗技场。

规则

本作的斗技场分为单人（シングルバトル）、多人（チームバトル）以及车轮战（ダブルアップバトル）三种规则，其中车轮战为多人十连战，获得的奖励会比较可观。由于战斗中不能使用自己的道具，所以我们要在攻击型、回复型以及技巧型三类道具中选择其中的一种。不管是单人竞技场还是多人竞技场，挑战时都是以排名制来进行划分的。我们一开始进入斗技场时的初始排名都是101位，需要战胜排名靠前的对手才能提高自己的排名。

奖励

在竞技场或者巴尼兔赛跑中取胜，我们便能得到奖励的硬币。用这些硬币，我们可以在竞技场右侧的柜台兑换相应的奖品，这其中还有一些不错的装备。如果觉得奖励所获得的硬币太少，我们可以反复挑战排名和自己接近的对手，要注意不能让自己的排名上升过快。



BOSS アシュレイ

挑战条件 当我方多人竞技场的排名进入前3，连续几场战斗后将排名保持在第2的位置，这样我们就可以和排名第一的阿修雷（アシュレイ）交手了。此外，多人竞技场排名进入前50以后，在车轮战中连赢3场以上，我们也有一定概率遇到阿修雷。

斗技场排名第一的阿修雷相比加百列和昂翼天使来说，实力要差上一大截，主要是因为他没有太多麻烦的异常属性攻击，范围伤害的技能也不多。战斗中我方可以利用速度的优势来与他进行周旋，只要掌握好节奏，阿修雷甚至连出手的机会都没有。而且，sight out战术对他也非常奏效，战斗中可以多使用。

隐藏迷宫攻略指南

（※注：本文涉及BOSS均以“Galaxy”难度为准。）

七星の洞窟



攻略要点

①通关后战胜“渴见の间”左侧的BOSS得到暗之指轮，我们就可以前往斗技场左侧的“七星の洞窟”。比起流程中的迷宫，这里的敌人实力要高出不少，建议主力角色等级在80级以上再来挑战。迷宫中的杂兵都是流程中出现过的强化版，需要提高警惕的是蜜蜂和蝙蝠这两种敌人，尤其是在被它们偷袭时。

②七星洞窟的共有8层，除了B4层以外每层都有BOSS。在迷宫中我们可以随时从传送点离开，再次进入时只要调查升降平台选择对应的层数即可。



③激活每一层的升降平台，我们需要在该层的宝箱中收集一种名为“ストーンピース”的碎片。将所有的碎片放置到升降平台四周的墙壁上，我们就能使用该平台前往下一层。

④在B7层得到关键道具“星の柄杓”，我们需要去B1～B7地图中标有感叹号的地方收集七星，全部收集完毕后才能从该层正下方房间内的传送点前往最深层。另外B7层还可以拿到艾尔马托的复制技能“レプリカ”，大家不要忘了。

BOSS战要点

B1层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
テンプルガーダー	正下方圆形房间	671264	水	雷	刚体

作为隐藏迷宫的第一个BOSS，其能力并不是很强。战斗中小心它近身砸地面的范围攻击，尤其是在爆气状态下。BOSS的弱点属性是雷，所以别忘了给队伍中的魔法师设置好对应技能。总之，本场战斗以热身为主。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

B2 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ワシレンジャー赤	左侧圆形房间	534472	火	水	敌の ATK・INT+50%
ワシレンジャー青		641366	水	火	HP 伤害值 15% 概率为 0
ワシレンジャー黑		587919	暗	光	会心率上升
ワシレンジャー白		587919	光	暗	DEF+60%

虽然本场战斗有 4 个 BOSS，但其实也没什么难度。开战后可以让同伴各自为战，这样的话能牵制住敌人且 BOSS 也不容易爆气。我们只要控制主力攻击角色将这 4 个 BOSS 逐个击破就可以了，时间会比上一场战斗长一点。

B3 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
サハリエル・ツヴァイ	正上方圆形房间	不明	火、风	水、雷	攻击时发射雷弹

本 BOSS 在流程中遇到过，这里只是它的一个强化版。和以前一样，在战斗中只要趁 BOSS 抬起两只前脚的时候对其胸部弱点部分发动猛攻，我们很快就能结束战斗。

B5 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
サラコピー	左侧圆形房间	283349	无	无	魔法咏唱时间 0
レイミコピー		299388	无	无	无
エイルマットコピー		411658	无	无	魔法咏唱时间减半

本场战斗要对付 3 个我方的影子角色，建议先集中火力将“伪莎拉”消灭，否则会不停地受到魔法的干扰。行动最慢的“伪艾尔马托”可以放在最后解决。



B6 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
タミエル・クラッジ	正下方圆形房间	1505869	火、暗	水、雷	魔法咏唱时间 0、刚体、ATK・INT+50%、火属性魔法伤害 +15%

这场战斗的难度稍有提高，建议大家装备具有属性耐性的防具。由于杂兵会不停的出现，我们可以让主力攻击队员专门对付 BOSS，蕾米等辅助攻击角色释放范围技能以防止杂兵骚扰。还好 BOSS 的防御力不高，只要速战速决还是能顺利取胜的。

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
カスタムドラグーン	右侧圆形房间	996483	无	无	会心率上升、攻击时发射火炎弹
カスタムニュート		1101780	无	无	Rush 增加量 +3、刚体、防御时周围发生冲击波

这两个 BOSS 以前我们均有交手。战斗相比刚刚的那场战斗毫无难度，不用花太长时间就能搞定它们。

B7 层

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ドゥーム・バラキエル	右侧圆形房间	不明	地、水	火	刚体、攻击时发射冰弹



同样是流程中遇到的 BOSS，能力稍有提升。除了利用蕾米攻击飞行中的 BOSS，其余时间内我们主要是在 BOSS 对地面突刺并出现硬直后发动攻击。

深层——加百列

BOSS	位置	HP	强属性	弱属性	能力效果
ガブリエ・セレスタ	中央平台	不明	全属性	无	刚体、会心率上升、通常攻击判定 +1、HP 伤害值 +30%

与加百列（ガブリエ）战斗之前必须装备麻痹（マヒ）无效的饰品。战斗时要让主力队员能吸引住 BOSS，以保证后方的援助型角色的安全。发现加百列即将爆气时，可以发动一些具有倒地判定的技能，这样能够大大延缓其爆气时间。总而言之，只要援助型角色能及时进行回复并让前方主力避免和爆气状态下的加百列正面冲突，就算偶尔中了他的大伤害范围攻击也不用担心。另外，适当地通过合成来提升我方的攻防也能让战斗变得更轻松一点。



合成心得

目标	全属性耐性 20
	能力 9999



七星洞窟中的敌人在属性方面并没有刁难我们。但是 WD 的 10 层以后的杂兵和 BOSS 就不是这么回事了，没有属性的保护会令我们在面对各种魔法时非常吃亏。而能力 9999 则是为了挑战昂翼天使准备的，考虑到部分素材只有在 WD 中获得，所以这里建议大家在第二次进 WD 迷宫时再来强化能力。

方法 首先是全耐性 20。在 En II 的各个商店（セントラルシティ东南角有隐藏商店）里我们可以买到不少同时提升多种属性的装备，多买几件并将它们相互合成，我们可以得到一件大部分属性耐性 20 的装备。如果该装备的合成次数不足，我们可以找另一件无属性装备作为合成的“基板”。如果圣域的 BOSS（分身亦可）分析率达到 100%，我们也可以利用其提取的宝石来进行合成。未满的属性可以与各种护符进行合成。

这样最终得到的全属性耐性 20 的装备，也只是一个材料而已，我们可以将其复制并合成到任意饰品上（需合两次），饰品建议优先选择麻痹无效、沉默无效等效果。



关于能力提升，主要有两个途径：使用“能力值上限+”的种子（有“+”）或者使用全能力提升 5% 的瓶子“ハイパーボトル”来合成。由于每种道具最多附加四个效果，所以这里建议直接用种子来合成四个能力 +20% 的效果，DEF 和 GRD 优先，ATK 其次。

完成以上的步骤，我们还不能算是最强。这里还缺少一种名为“トライエンブレム”（需要在行星商人惨太处购买）的纹章道具，将其反复合成到装备上，我们的能力便可以大幅提升。因此，判断最强装备的标准并非是基础能力，而是其发展潜力，即有没有附带效果、可合成次数够不够多。从这一点来看，最容易获得“最强”防具和武器，其实就是上期攻略中提到的“レーザースーツ”以及“レーザーウェポン”（委托任务“力の试练”及 WD 迷宫宝箱中获得）。

通常来讲，拥有 16 次合成机会的武器和防具有可以先与一件拥有自己想要的 4 个属性的装备相合成，剩下的 15 次合成机会则全部留给“トライエンブレム”。而饰品方面，确保全属性耐性 20 的前提下尽量节省合成次数。“タトローイ”城外森林中的盗贼掉落的腕饰“トライエンブレム（伪）”可以有 8 次的合成机会，大家也不要错过。

隐藏迷宫推荐路线① 主线流程完毕后直接去七星洞窟，只要稳扎稳打，击败加百列并不难。打完七星洞窟后务必先合成全属性耐性的饰品，接着去七星洞窟将钱刷满。

赚钱大法



目标 赚取金钱 99999999Fol

游戏的流程以及七星洞窟其实都不需要花太多的钱，但是由于WD迷宫中的惨太囤积着大量价值不菲的好东西，我们必须事先攒钱。

首先是要合成一套刷钱的专用装备：让莎拉、蕾米和梅里库尔研究出“ブルーベリィタルト”的配方，其素材可以在“ウドレ一村”买到；和制作经验加成套装时一样，用“リバースドール”和“アクアベリィ”合成两次；然后将合成后得到的“リバースドール”和“ブルーベリィタルト”合成，这样就能得到金钱加30%的效果了。最后在把这个效果通过合成叠加在武器（×4）和饰品（×2）上，我们就能得到一套刷钱专用装备了。记得要给上场的四个人全部装备。

光有装备当然还不够。在七星洞窟B6层升降台上方通道中我们会遇到一种名为“メタルチンケ”（金属盗贼）的敌人。战斗时让蕾米（仅装备技能“荒燕”）和巴卡斯上场，将另外两名角色的战斗指令设定为“MPを使わずに集中攻击するぞ！”。战斗开始后，我们只要控制巴卡斯不停地爆气释放“ブラックホール・トレイン”。这样做的好处是可以让敌人不断地偷取我方队员身上的金钱且无法逃跑。以这样的方法，只要约十五分钟的一场战斗我们最多能赚取4千万左右的金钱，两三场战斗之后就能赚到99999999Fol（上限）的金钱。

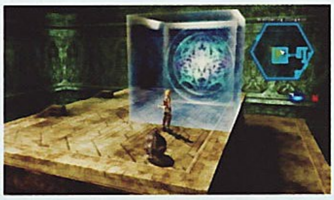
小提示

①制作强力装备时会频繁地用到艾尔马托的复制技能“レプリカ”，此技能需要消耗大量名为“マジカルクレイ”的道具。该道具可以在圣域以及“惑星エイオス”南部海岸的采掘点获得，七星洞窟前三层的骷髅怪“ボーンナイト”也有一定的概率掉落。另外，“マジカルクレイ”和其他道具一样，持有数量的上限都为20。

②这里更正一下，上期攻略中用于合成经验加成装备的解毒药的日文名为“アクアベリィ”，而不是“アクセサリー”。

ワンダリングダンジョン

攻略要点



①击败加百列、完成“七星の洞窟”以后，我们可以去En II的“圣域への旧道”找入口的NPC对话，这样他就会将我们送往游戏的第二个隐藏迷宫——ワンダリングダンジョン（WD）。

② WD中的杂兵强化不大，但每一层的迷宫都是随机生成的，包括宝箱和任务配置。要想开启通往下一层的传送装置，我们必须完成一些特殊的任务，任务分以下几种（调查被封印的石碑可以获知要求）：提供一定数量的“ジオストーン”；当即发生连续的杂兵战；消去将该层内所有颜色的水晶；获得BOSS战的胜利。

③收集“ジオストーン”是相当麻烦的一个任务，除了极少部分可以在宝箱中获得以外，大部分都要靠刷杂兵来取得。由于需求量大，所以战斗中我们务必根据敌人的不同种类来切换场上队员，利用他们的知识技能可以提高该道具的掉落概率。

④当遇到消去水晶的任务时，需要用到全部的属性指轮，因此建议大家事先将指轮的使用次数回复满。莉姆尔的“リチャージ”技能非常重要，发动该技能用到的道具“バニッシュストーン”也要多准



备一些，不过这种道具在迷宫中也能获得。

⑤ WD的偶数层出现传送装置的条件均为击败该层的BOSS。这些BOSS的出现顺序是固定的，大部分都是流程中登场BOSS的强化版，打法和以前大致一样。其分布如下表所示，部分有难度的BOSS战会在下面详细介绍。

层数	BOSS
2	サイナード古代种
4	リングビースト
6	キメラビースト
8	アルマロス不完全体
10	真・アルマロスII
12	ヤサグレドラゴン
14	星のコカビィ
16	エッジコピー、バッカスコピー、ミュリアコピー
18	フェイズコピー、メリクルコピー、リムルコピー
20	イセリアクィーン

⑥在WD中我们会遇到行商星人惨太，在他这里可以买到很多最



强装备和道具，层数越深，遇到他的概率就越高。建议大家按照前文中提到的刷钱方法将这里的好东西一次买满（尤其是“トライエンブレム”），毕竟要想再光顾一次这里还是很耗费时间的。

⑦调查绿色的传送装置可以往一下层前进，调查红色的则是直接返回迷宫入口。需要注意的是，WD中途没有任何存盘点，一旦离开这里，下次再来时就必须重新从第1层开始走，各层的BOSS也会全部复活。在20层击败昂翼天使后可以继续往下一层前进，这之后偶数层遇到的BOSS则都是昂翼天使，其中24层的昂翼天使最强。

部分BOSS战要点

10层

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
真・アルマロスII	地	风	会心率上升、ATK・INT+50%、通常攻击判定+1

在本场战斗中我方上场角色即使没有全属性耐性的饰品，至少也要有抗土属性魔法的装备。另外沉默无效的饰品也是必须的，否则在战斗将极为被动。做好以上准备后，开场后控制主力锁定BOSS本体（会不停召唤杂兵），和流程中的打法一样，使用sight out来使BOSS露出尾部的弱点部位并发动猛攻。反复几个回合，我们就能轻松解决BOSS。

14层

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
星のコカビィ	除暗属性以外全属性	暗	刚体

如果我们觉得这之前的BOSS战都很简单而放松警惕的话，那么在这里很有可能会吃亏。由于BOSS本体和小分身会不断地相互切换无敌状态，所以大家最好多使用范围攻击，比如巴卡斯的“ブラックホール・トレイン”以及蕾米的“弦月”和“荒燕”等。当BOSS释放分身来发



动威力不俗的跟踪攻击时，切忌不要站在原地，及时进行回复也很关键。

20层——昂翼天使

BOSS	强属性	弱属性	能力效果
イセリア・クィーン	全属性	无	每隔一定时间Rush槽增加

准备 作为系列的最强敌人，昂翼天使（イセリア・クィーン）的实力自然不用多说。与她进行战斗时，比起防御力我们应该更注重在攻击输出方面的强化，而装备的重要性也远远胜于等级。

隐藏迷宫推荐路线② 所有道具补充完毕后，适当地用种子提升一下装备后一次性将WD迷宫踏破，顺便把惨太那里的货买齐了。因为有全属性耐性的饰品，所以除了10层、14层的BOSS以外，其他战斗都只是时间问题，没有太多技术可言。

即使是9999的防御力，正面与昂翼交手也扛不了两三下。所以在战斗前强化我方角色的攻击力是非常有必要的，另外还要给蕾米装备提升Rush槽增加量的道具。

战术 本场战斗中最麻烦的就是多名队员被全灭的情况，因此保持我方队伍分散是避免伤害的最基本原则。攻击方面，由于昂翼天使的Rush槽上升很快，以普通攻击对付爆气状态下的昂翼天使无异与以卵击石，只有爆Rush必杀才是最稳妥的进攻方式。装备了对应道具后，蕾米的“荒燕”一发就能蓄满Rush槽，配合另外一名角色共同发动攻击力翻倍的战斗技能后再释放Rush必杀，这样便能给予她不小的伤害。必杀结束后再次将队伍分散开，即使有队员被秒杀也不用担心，适时地进行复活并让一名角色起到牵制BOSS的作用即可。利用这个时间来蓄Rush槽，再发动下一轮的攻击。



昂翼天使的HP约被打掉一半之后，其能力会大幅强化，尤其是范围攻击“スーパーノヴァ”直接具有即死效果。我们的打法和之前没有变化，只是要更为注意队形的分散。让BOSS跟着我们的节奏走，其实胜利也并非难事。

窍门 让我方一名角色牵制住昂翼天使是本场战斗的关键，装备以“ブルータリスマン”合成出的“一定概率HP伤害值为0”的防具，或者使用具有“60秒气绝附带无敌效果”的道具“フェイントボトル”，都能在战斗中起到不错的效果。另外，对昂翼天使发动sight out可以在战斗中适当争取时间，但是不能用来组织攻击。（星の船1层被封印的宝箱中可以拿到“レシピメモ25”可合成“ブルータリスマン”。）



全委托任务资料

（※注：“惑星エイオス”委托任务请参见上期。）



惑星レムリック

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
迷子の少女	ウドレー村	落ち着きが无いお母さん	与“向こう见ずな少女”对话	商店“よろず屋 ヤヲヨロズ”开放	无
迷子のペット	ウドレー村	向こう见ずな少女	寻找“ヴァンエルム地区”南部“静寂の森”中的猫	方向音痴なネコ	完成委托“迷子の少女”
花の蜜を求めて	ウドレー村	食料贮藏库番	收集16个“花の蜜”	无	完成“惑星カルディアノン”剧情后
おいしいキノコを求めて	ウドレー村	食料贮藏库番	收集16个“おいしいキノコ”	无	完成委托“花の蜜”
意固地な母	ウドレー村	素直になれない女性	与“トリオム村”的“寒がりなおばあさん”对话	无	完成“惑星カルディアノン”剧情后
寒さを凌ぐ油	ウドレー村	寒がりなおばあさん	收集1个“オオカミの油”	无	完成委托“意固地な母”
キバ笛作り	ウドレー村	孤独な少女	制作1个“キバ笛”	无	完成“惑星カルディアノン”剧情后
大切なお守り	ウドレー村	甘えん坊の少年	和道具屋内的小猫对话	リンクコンボ	完成委托“迷子のペット”、梅里库尔加入
暖かい暖炉のために	ウドレー村	世话好きなお姉さん	收集10个“木の棒”	アタックシード	无
もうひとつのキバ笛	ウドレー村	孤独な少女	制作1个“キバ笛”	无	完成委托“キバ笛作り”
ルティアの秘石	アラネア砦	巫女代理ルティア	收集“サラマンドラストーン、ノームストーン、シルフストーン、ネレイドストーン、トールストーン、エンジェルストーン、シェイドストーン”	ルティアの秘石	多次切换星球与（ルティア）对话

惑星ローク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
行方不明の兄	タトローイ	双子の书店（弟）のフィオ	完成“トロップの港”的委托“砂漠の魔物”、“サンドバード再び”	商店“双子の书店（兄）”开放	无
船乗りの宝物	タトローイ（码头）	义理坚い船乗り	在“アストラル大陆”北东部海岸得到“古びたペンダント”	ジャックスハープーン	无
不出来な人形	タトローイ	阴のある人形职人	在“トロップ”的宿屋交予1个“木雕りの人形”	无	击败黑鹫后
ぶどうジュースの买い出し	タトローイ	フルーツじいさん	在“トロップ”与“失业中の船员”对话并购入“特制ぶどうジュース”	无	击败黑鹫后
アネッサはどこへ?	タトローイ	阴のある人形职人	与“アストラル城下町”骑士团本部前的“アネッサ”对话	无	完成委托“不出来な人形”
初めてのおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集10个“フレッシュセージ”	アルティメットボム×2	击败黑鹫后
2回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集9个“蜂の毒针”	HP吸引ユニット×4	完成委托“初めてのおつかい”
3回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集13个“ウール”	タイムストッパー×1	完成委托“2回目のおつかい”
4回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集20个“强力火药”	静寂のタリスマン	完成“惑星エイオス”南部虫穴的剧情、完成委托“3回目のおつかい”
5回目のおつかい	タトローイ	发明女王ジャスミン	收集12个“怪鸟の羽”	レシピメモ01	完成委托“4回目のおつかい”
受付のお姉さんはどこへ?	タトローイ	真面目な系员	和“アストラル城下町”道具屋2层的“ルーシー”对话、完成委托“喉に效く药”	斗技场开放	完成神殿剧情后

隐藏迷宫推荐路线③ 第一次进入WD并击败20层的昂翼天使后就可以出来休整一下。此时用买来的道具通过合成将各项能力尽量提到满（需要的话就再去惨太那里购物），最后再准备一下我们便可以去尝试挑战22层和24层的昂翼天使。

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
元気の无いバーニィ	タトローイ	语尾の长いお姉さん	在巴尼兔赛车向其喂食“スタミナパイ”	IC可制作スタミナパイ	完成神殿剧情后
パフィ参上	タトローイ	お茶目な女性	在斗技场输给パフィ雇佣的小队	无	惑星エイオス（2回目）クリア后
怒りのパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托“パフィ参上”后
复雠のパフィ	タトローイ	パフィ	在斗技场战胜パフィ雇佣的小队	无	完成委托“怒りのパフィ”后
化妆ブーム到来	アストラル城下町	厚化妆の妇人	收集10个“ペリュトンのフン”	无	击败黑鹫后
缔め出された店主	アストラル城下町	うっかり者の店主	在“タトローイ”的酒馆和老板对话得到武器屋的钥匙	“武器屋トレジャが”开放	击败黑鹫后
迷子のニンジン	アストラル城2F	警戒しすぎる骑士	盗取“タトローイ”酒馆中“洁い骑士”的道具“ニンジン人形”	无	击败黑鹫后
坏れたオルゴール	アストラル城下町	泪目の女の子	将“オルゴール”修复	レシピメモ06	击败黑鹫后
归れない男	アストラル城下町	フラフラしている男	收集1个“レモンジュース”	无	完成神殿剧情后
喉に效く药	アストラル城下町	ルーシー	收集道具“赤い药草”	无	接受委托“受付のお姉さんはどこへ?”
モンスター讨伐	アストラル城下町	骑士ライアス	消灭30个“ディザートオーガ”	アストラル骑士团章	第二次抵达“惑星エイオス”后
突入！アストラル洞窟	アストラル城下町	骑士ライアス	击败“ケイブガーダー”。	レシピメモ21	完成委托“モンスター讨伐”
形见の腕轮	アストラル洞窟	濒死の骑士ルイス	将“形见の腕轮”交给骑士的妻子	无	进入“アストラル洞窟”
おなかが空いた	惑星ローク・アストラル大陆东北部	待ちぼうけの女の子	在“タトローイ”或者“アストラル城下町”购买“あまーい果实”	レシピメモ19	黑鹫击破后
人形の再发注	トロップ	病的に短气な女性	将“艺术的な木雕り人形”交给“病的に短气な女性”	マジカルクレイ×2	接受委托“不出来な人形”受托
勇气の证	トロップ	强がりな女の子	获得パージ神殿1F台阶上的“神殿の石”	チンケスレイヤー	无
お手入れ忘れず	トロップ	お娘样气取りの女の子	用IC制作“鸟羽のクシ”	レシピメモ22	无
ゲテモノダイエット	トロップ	太りすぎたおばさん	制作3个“ゲテモノ料理”	无	无
代わりの服（旅人ラドルイベント1）	トロップ	元・信者	制作1件“ジャーニークローク”	元・信者が旅人ラドルに变化	击败神殿BOSS后
地图の无い旅（旅人ラドルイベント2）	トロップ	旅人ラドル	给予其1张“アストラル大陆地图”（可购买）	无	完成委托“代わりの服”
またもラドル	トロップ	旅人ラドル	给予其1张“アストラル大陆地图”（可购买）	“タトローイ”的商店“旅人ラドルのショップ”开放	完成委托“地图の无い旅”
砂漠の魔物	トロップ	引退した探险家	击败“アストラル砂漠”中央的“サンドバード”	流砂现象暂时停止	完成神殿的剧情后
サンドバード再び!	アストラル砂漠の中央	引退した探险家	击败“アストラル砂漠”中央的“サンドバード”	流砂现象暂时停止、技能“オカリナ”（タトローイ宿屋）	完成委托“砂漠の魔物”
犯人は谁だ?	トロップ	剧的にヒステリックな女性	盗取“タトローイ”中“书店の人见知りな男”的道具“ゴージャスな宝石”	无	完成神殿的剧情后、完成委托“人形の再发注”与“サンドバード再び!”
リバウンドの女王	トロップ	ダイエット中のおばさん	制作1个“ボロネーゼ”	无	完成委托“ゲテモノダイエット”
通气孔を塞ぐ异物	トロップ（イレーネ的隐藏住所）	イレーネ	消灭イレーネ的隐藏住所高台上的怪物	レシピメモ13	完成“惑星エイオス”南部虫穴的剧情

En II

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
开かない箱	セントラルシティ	祈る女性ジェシカ	使用风之指轮打开其身边的宝箱	エコーマシン	无
レトロな逸品	セントラルシティ	让らない男	制作道具“オリエンタルなツボ”	エンジェルストーン	无
小さなギター作り	セントラルシティ	我が道を行く女性（购物中心）	制作道具“小さなギター”	无	无
レシピはどこへ	セントラルシティ	マジカルシェフ（购物中心）	盗取“动植物研究所”中“少年の心を忘れない研究员”的道具“秘密のメモ”	レシピメモ08	无
红ホタルのメス	セントラルシティ	少年の心を忘れない研究员（动植物研究所）	将“惑星ローク”神殿洞窟中捉到的红萤火虫（红ホタル）交给他	ショートケーキ	无
风のリング	圣域への旧道	古きを语る男パラゴ	在“セントラルシティ”西北处的墓地获得风之指轮	无	完成与Ex对话的剧情后
知の试练	圣域	无	带着“贤者の书”前往暗文书标识的地方	フェアリースター	击败圣域BOSS后
勇气の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	勇气のリバースドール	击败圣域BOSS后
力の试练	圣域	无	接受强制战斗并获得胜利	レーザーウェポン	击败圣域BOSS后
爱の试练	圣域	无	带着“タマゴ”和“动植物研究所”所长对话	爱の圣杯	击败圣域BOSS后

バロックダーク

名称	地点	委托人	要求	报酬	出现条件
最后の手纸	バロックダーク・脉动の湿原	使命感に燃える战士オーウェン	向En II的“ジオット”汇报后返回バロックダーク调查委托人的遗骸	无	无

全要素完美 打倒了24层的昂翼天使，对于追求完美的玩家来说就只剩下战斗收集与怪物分析率了，但只要肯多花点时间也并非难事。同样，Galaxy以上还有另外两种难度在等着我们，不过二周目要远比第一次玩快很多。

BIOHAZARD 5

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard5	日版
	2009年3月5日发售 1～2人	8800日元
	对应机种包括PS3及X360	

文 炎骑士 美编 anubis

将这款游戏通关之后就立刻放下手柄，那只能说明对“《生化》系列”的爱不够深。对于编辑部里众多的《生化》狂热爱好者来说，最近一段时间彼此见面后的第一句话几乎都是在询问对方有什么新的发现、佣兵模式的成绩如何、成就／奖杯的收集率是多少……。为了能够帮助大家更好地了解这款游戏，本次特地献上有关游戏方方面面的实用研究。如果你在游戏中遇到了哪些难题，那么就千万不要错过本次的内容！

成就／奖杯难点

Bad Blood: 解锁这项成就／奖杯的条件是在5-3与吉尔和威斯克交战时在7分钟内击退威斯克。此处的难点在于如何连续命中威斯克并令其受到较大的伤害。其实，战斗中的威斯克只能监视一名角色的行动，根据他的这个特点，玩家只要与同伴针对威斯克展开两面作战即可分散他的注意力进行射击。而为了能够迅速击退威斯克，最好使用大威力手枪或者火箭筒之类的高杀伤性武器进行攻击。

Lead Aspirin: 这个成就／奖杯看似难拿，实际上却十分容易达成。只要找到一处可以跳过的平台，站在平台一端等待敌人从对面跳过来，在对方起跳的瞬间用霰弹枪命中上半身，会有很高的几率爆头。

The Works: 这个成就／奖杯要求玩家与同伴完成一次体技的三连击，其难点在于对角色体技动作的把握上。要想达成三连击，那么最好的办法就是形成“玩家－敌人－同伴”的三点一线式站位。玩家首先要开枪命中敌人的肩部，此时敌人会捂住肩头作受伤硬直的状态，迅速接近后即可使用杀伤力较小的中段体技攻击，将目标打向同伴，如果目标恰巧背对着同伴，那么此时的同伴就可以用体技将目标打回给玩家，玩家只要用体技给目标最后一击，即可达成这个成就／奖杯。

Who Do You Trust ?: 上一期攻略中的成就列表中对此项成就／奖杯的获得方式说明有误。要想达成这个成就／奖杯，就必须要与同伴建立较高的信赖度。至于提高信赖度的方法，除了在彼此之间受到攻击后及时救援之外，还要保证经常给予鼓励。例如，当同伴为自己加血或者以爆头的方式射杀敌人时，只要迅速按下○键即可给对方以鼓励，进而提高信赖度。只要信赖度达到一定程度，这项成就／奖杯就会解锁。

通关奖励

在任意难度下以全章节A级评价通关可以拿到吉尔的扭蛋。
在任意难度下以全章节S级评价通关可以拿到威斯克的扭蛋。
在任意难度下通关时间在5小时以内可以解锁无限火箭筒。
将老兵难度通关会出现专家难度。

作一个财宝收藏家

本作的财宝设定继承自前作，只不过取消了组合的设定。本作中的财宝大致分为两类，一类是器物古董，共有15件；另一类则是不同颜色和形状的宝石，有五种颜色和七种造型的区别。由于游戏中存在刷金钱的方法，所以像前作那样依靠在流程中取得所有宝物来赚钱的手段实在效率太低。游戏中的财宝只要在第一次收集到即可被系统识别，随后即便卖掉也会有档案记录。因此只要设法将财宝的种类收集全，解锁对应的成就和奖杯即可。值得注意的是，游戏中的部分宝物仅仅出现一次，在下面的列表中，这一类珍惜宝物会以特殊颜色标注。表格中的其他财宝属于多次出现，但为了便于大家完成收集，仅将第一次出现的位置列出。



名称	价值	首次出现章节	获得方法
Gold Ring	5000	1-1	消灭斧男（Executioner Majini）后获得
Ivory Relief	2000	1-2	射杀金发美女（Cephalo）后获得
Dead Bride's Necklace	2000	5-2	传送带上的尸体身上
Royal Necklace	5000	5-3	导弹工厂区域二楼控制中
Jewel Bangle	1000	2-1	消灭集装箱区域的黑胖子（Big Man Majini）后获得
Venom Fang	3000	3-2	击倒炼油厂区域的电锯男后获得
Antique Clock	2000	1-2	在地图最南端建筑二楼的宝箱中
Chalice(Silver)	2000	3-1	地图中央小岛，木屋内的宝箱中
Chalice(Gold)	3000	5-3	舔食者出没的山洞中的控制室，在左侧第一个柜子中
Idol(Silver)	2000	3-1	地图左下方区域，高台上的宝箱中
Idol(Gold)	3000	4-2	光束折射谜题区域第三层，隐藏密室中
Ceremonial Mask	4000	3-1	村庄中缆车高台里侧洞穴的宝箱中
Jewel Beetle	2000	2-2	地图东侧铁丝网一旁的车厢上
Beetle(Brown)	1000	3-1	初始位置，右侧的树干上
Beetle(Gold)	3000	4-2	光束折射谜题区域第三层，隐藏密室中

名称	价值	首次出现章节	获得方法
Topaz(Pear)	1000	2-1	在港口处船只外侧的水中
Ruby(Pear)	1000	2-2	镶在坑道中第一个积水路段的岩洞顶部
Sapphire(Pear)	1000	2-1	有寄生犬出没的下水道出口左侧地上
Emerald(Pear)	1000	2-1	干掉电锯男（Chainsaw Majini）之后的宝箱中
Diamond(Pear)	2000	2-2	矿山区域，镶在机枪台后方长梯顶端的岩壁上
Topaz(Square)	1000	4-1	镶在最开始两个罐子前方的门上
Ruby(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Sapphire(Square)	1000	2-1	干掉电锯男之后的宝箱中
Emerald(Square)	1000	2-1	取得港口钥匙的铁皮房的屋顶上
Diamond(Square)	2000	2-2	矿山区域，镶在梯子被破坏的平台上方的岩壁上
Topaz(Oval)	2000	6-1	消灭初始位置附近的士兵后爬至瞭望台最高点，在此处用狙击步枪干掉对面高出两个敌人以及右下方的一个敌人后，在其尸体消失的位置出现【注1】
Ruby(Oval)	2000	4-1	解开红色石像机关后获得
Sapphire(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪的隔壁房间的罐子中
Emerald(Oval)	2000	5-3	存放沙漠之鹰手枪（L.HAWK）的石棺中
Diamond(Oval)	4000	2-2	坑道内的宝箱中
Topaz(Trilliant)	2000	4-1	山洞底层尽头隐藏平台上的宝箱中
Ruby(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中南侧的宝箱中
Sapphire(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中东侧的宝箱中
Emerald(Trilliant)	2000	4-1	跌下石棺陷阱后，在十字型场景中西侧的宝箱中
Diamond(Trilliant)	4000	4-2	离开光束通道区域的大门顶部
Topaz(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞中，镶在吊桥对面东门上方的岩壁上
Ruby(Brilliant)	2500	5-3	舔食者出没的山洞入口处，镶在洞口电灯附近的岩壁上
Sapphire(Brilliant)	2500	5-3	存放沙漠之鹰手枪的石棺中
Emerald(Brilliant)	2500	5-3	与威斯克和吉尔对战的场景中，在2楼右侧的罐子中
Diamond(Brilliant)	4000	2-2	矿山区域，左侧外壁台阶上的宝箱里
Topaz(Marquise)	3000	1-1	引发大量村民出现的情节后，射杀最后投掷炸药的村民后获得
Ruby(Marquise)	3000	2-1	隐藏在港口集市的中的宝箱里（集市的摊位可以用爆炸物破坏）
Sapphire(Marquise)	3000	5-3	离开与触手怪BOSS（Uroboros）战斗的房间后，在左侧岔路尽头的保险柜中取得
Emerald(Marquise)	3000	3-3	位于第二个停泊处，在两个机枪火力点中央堡垒里的柜子里
Diamond(Marquise)	5000	6-3	最终决战处，用重武器将前方的浅色石柱打落，开始分头行动后踩着落入岩浆的石柱来到对岸即可获得【注2】
Power Stone	5000	5-2	射杀收割者（Reaper）后获得
Lion Heart	2500	5-1	射杀舔食者（Licker β）后有一定几率获得
Blue Enigma	3000	3-1	干掉村庄里的土著巨人（Giant Majini）后获得
Soul Gem	10000	4-1	干掉蝙蝠怪（Popokarimu）后获得【注3】
Heart of Africa	10000	5-3	7分钟内击退威斯克后，出现在底层大厅楼梯中央的地上【注4】

注1：在此区域的初始位置同样可以利用狙击步枪或火箭筒将高处的敌人射杀，不过如此一来就不会触发同伴被牢笼囚禁的情节，之前提到几处位置所对应的宝石就无法得到了。
注2：如果是单人游戏模式，那么最终决战处的这枚宝石只有在操纵克瑞斯的前提下才能够获得。
注3：遗迹处的蝙蝠怪可以用场景中的机关杀死，但如此一来就无法得到它身上的宝物了。
注4：战斗开始后直接上前调查场景右侧的小门就会引发剧情，这样就可以迅速进入长廊区域，方便与威斯克周旋。当然，如果取得无限弹药的火箭筒，那么只要在不被其察觉的情况下轰上一炮，就可以迅速让威斯克退场。

©Capcom CO.,LTD 2009 All Rights Reserved.Developed by Capcom.

吸金大法

湿地区域刷钱法

在3-1小节湿地地区刷钱的办法并没有利用什么游戏BUG，而是因为在这个区域中存在数量较多的财宝，只要动作够快，那么就可以短时间内在整个湿地场景兜个遍，待刷得所有宝物之后立刻打开菜单选择QUIT并保存记录，这样即可保留之前刷得的金钱。随后只要读档重新进入游戏即可反复进行操作。不过，在这个区域刷钱时要注意，进入地图左下角的村寨时不要引发土著出现，只要拿到宝箱里的贵重品之后就要立刻离开。并且，这种刷金钱的方式虽然可以一次赚得可观的金钱，但效率相对较低，只适合一周目途经此处时使用。



舔食者刷钱法



此种刷钱方法依然是基于在同一场景获取大量财宝的原理。此刷钱方法的执行地点是第五章有大量舔食者出没的U型走廊区域，进入场景之后即可用大威力手枪对出现的舔食者连续轰杀，射杀全部舔食者之后可以获得红色心形宝石（Lion Heart）。在此处刷钱的好处同样是流程较短，且一次可以获得过万元的金钱。不过在此处刷钱有一定的风险性，稍不留神就有可能给舔食者留下可乘之机。并且，在此处刷宝石的前提是手中至少有一种大威力武器已经获得无限弹药。

金杯刷钱法

金杯刷钱法的成立原理与湿地区域刷钱法相同，但场景换成了6-2。不过，相对于3-1小节开阔的场景，6-2中在较小的区域内存在两个金杯（Chalice）。此场景中的具体操作方法是：首先通过艾克赛拉变异的那段连续QTE情节，随后克里斯和谢娃就会进入船舱，按照正常的行动路线由一层前往二层，中途即可分别在两个船舱的柜子里获得金杯。须要注意的是此阶段会有三处固定的QTE提示，不过只要稍加熟悉即可轻松躲过。在此处刷钱的好处在于操作简便且不容易出现失误，一次即可刷得6000大元，如果操作熟练可以将每一轮的行动时间控制在一分钟之内。



腐蛋刷钱法

相比前面提到的三种刷钱方法，利用腐蛋刷钱的则要复杂得多。它的成立前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋（ROTTEN EGG），并且须要在双人模式下才能成立。而它的原理则是利用了双人连机游戏时分别存盘的系统设定来达成的。具体的执行方式是：确保一名角色持有腐蛋，然后将腐蛋递给同伴，完成这个步骤之后选择退出游戏，其中接收腐蛋的玩家选择保存游戏，而赠送腐蛋的玩家则选择不保存，这样就可以实现赠送者的装备状态不变，而接收者的腐蛋数量增加。随后再次进入游戏，然后重复以上操作，直至其中一名玩家拥有的腐蛋数量达到装备数量上限，即45个。达到这个阶段之后即可满足刷钱的目的，一次可以获得90000大元！其实，游戏中获得的许多道具都可以作为此种刷钱方法的媒介，只不过由于腐蛋的卖价最高，所以获得的收益也就最高。腐蛋刷钱的最大特点是高回报，当然前期的准备工作相对要复杂一些。特别指出的是，此方法针对X360版可以在同一台机器上实现（同时登陆两个账号），而在PS3版上由于机内系统的限制只能采取远程在线连机的方式来操作。



武器升级解析

游戏中的武器分为手枪、霰弹枪、机关枪、狙击步枪和大威力手枪五类，其中每一类的第一支枪往往初始性能较差，不过随着改造的深入，第一支枪的能力反而会逐渐超越后来的高性能枪械。例如，角色手中默认的M92F手枪初始能力极为平庸，但由于具有会心一击率的设定，当完成了全段改造之后就会对敌方杂兵有极高的爆头率，且装填速度和弹夹容量都会有质的飞跃。此外，完成每一大类武器第一支枪的全段改造之后，就会出现该类的隐藏武器。在一周目通关的前提下，完成任何武器的全段改造之后还可以在BONUS FEATURES里用得到的奖励点数购买对应该武器的无限弹药能力，随后只要在SPECIAL SETTING选项中将"INFINITE AMMO"设置为"YES"，即可在正常游戏中使用这种武器的无限弹药了。

武器的推荐与分析

手枪

前面已经提到，M92F在全部的四支手枪中初始能力相对较弱，但由于在改满之后拥有100发的弹夹容量，且会心一击率极高，因此对于渴望练习枪法和挑战佣兵模式的钻研型玩家来说是很好的选择。相比之下，H&K P8与SIG 226的性能则显得有些平庸，M93R尽管改满之后的威力可观，但弹夹容量太小且连射时的弹药消耗较大，如果不考虑购买无限弹药，这支枪的实用性依然不大。



大威力手枪

M29的杀伤力在全部三支大威力手枪中不是最高，但弹夹容量和射速尚可。相比之下，沙漠之鹰的威力则略小，改造潜力也不大，不过由于装填速度较快，所以实用性也比较高。作为隐藏武器的M500拥有最高达到5000的恐怖杀伤力，足以应付游戏中的任何BOSS级敌人。不过它的射速太差，只有在配合无限弹药的情况下才能形成持续的压制性火力。



机关枪



此类枪械的弱点主要体现在较小的威力和较高的弹药消耗速度上，并且精度较低。对于挑战全S级评价通关的玩家来说，这类武器几乎可以被无视掉。不过，其中的AK-74由于改满之后有着接近手枪的威力且有着手枪无法比拟的射速优势，特别是在佣兵模式中是便装版谢娃的固定武器，所以可以考虑多多练习使用，将其作为手枪的替代品。作为隐藏武器的加特林机关枪虽然在射速和弹药方面有无可比拟的优势，但精准度实在太差，所以并不推荐使用。

狙击步枪

狙击步枪中的S75的最大弱点在于只能单发射击，不过在改满之后拥有匹敌大威力手枪的杀伤力，所以推荐使用。PSG-1威力较小，但可以半自动连射的优点让它的实用性能大幅上升，改满之后完全可以应付游戏后期的绝大多数目标。

蹲茅房的村民　途径第二章的矿山区域时，在机枪火力点后面的位置有一个简易厕所。上前反复敲门，不久之后就会有一个不讲卫生的家伙极不情愿地开门出来。最恶心的是，他用完之后居然还不冲厕所！

霰弹枪

M37在此类枪械中的地位与手枪中的M92F类似，特别是改满之后的弹夹容量可观，在对付大量敌人时往往不用担心中途“断粮”现象的发生，所以推荐使用；M3拥有此类枪械中最高的单发威力，但全段改造后的弹夹容量太少。JAIL BREAKER在各方面性能上基本都处于绝对的劣势，并且没有了前一作中全段改造后的100发弹夹容量奖励，所以不推荐使用。值得一提的是作为隐藏武器的HYDRA，虽然直观上的能力数值并不是很高，但在实际应用中的表现却非常出色，即便在对付较远距离的目标时也能表现出很大的杀伤力。



霰弹枪 Shotguns

ITHACA M37

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	200	3.00	6	1
最高数值	400	2.40	25	2

全段改造花费：70000

M3

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	300	3.00	5
最高数值	900	2.7	10

全段改造花费：73000

JAIL BREAKER

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	180	2.52	5	7
最高数值	350	1.82	15	15

全段改造花费：85000

HYDRA

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	攻击范围
初始数值	280	3.67	4	7
最高数值	550	3.30	10	15

全段改造花费：94000

狙击步枪

S75

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	750	3.67	6
最高数值	2000	3.3	50

全段改造花费：90000

DRAGUNOV SVD

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	650	2.83	7
最高数值	1300	2.41	18

全段改造花费：61000

H&K PSG-1

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	瞄准镜倍率
初始数值	600	2.55	5	0×
最高数值	1200	1.7	15	2×

全段改造花费：64000

大威力手枪 Magnums

S&W M29

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1500	3.53	6	2
最高数值	3200	2.83	12	3

全段改造花费：78000

L.HAWK

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	1400	1.7	5	3
最高数值	3000	1.36	8	7

全段改造花费：71000

S&W M500

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	2100	3.53	5	2
最高数值	5000	3.18	6	3

全段改造花费：89000

手枪 Handguns

M92F

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	150	1.70	10	1
最高数值	250	1.36	100	4

全段改造花费：85000

H&K P8

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	140	1.53	9	2
最高数值	300	0.85	25	5

全段改造花费：84000

SIG P226

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	180	1.70	8
最高数值	480	1.62	16

全段改造花费：81000

M93R

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	170	1.70	10
最高数值	400	1.36	30

全段改造花费：86000

机关枪 Machine-Guns

VZ61

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	会心一击率
初始数值	50	2.83	50	1
最高数值	100	2.27	300	3

全段改造花费：75000

AK-74

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	90	2.83	30
最高数值	250	2.55	50

全段改造花费：73000

H&K MP5

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量	穿透力
初始数值	60	2.70	45	2
最高数值	120	2.10	150	4

全段改造花费：67000

SIG 556

数值\分类	威力	装填速度	弹夹容量
初始数值	80	2.55	40
最高数值	180	1.42	80

全段改造花费：71000



BSAA 徽章收集

相比前作中的蓝牌收集，本作中的BSAA徽章所处位置实在有些变态，其中不少徽章须要挖空心思才能找到。当然，收集徽章的好处也不少。收集到25枚徽章即可解锁克里斯的第三套服装——S.T.A.R.S.作战服；将全部30枚徽章收集齐则可以解锁谢娃的性感土著着装，并且可以解锁相对应的成就和奖杯。



1-2 Urban District 地图南端的墙外，站在旁边的建筑二楼即可看到



1-2 Abandoned Building 建筑最上层的水箱底部



1-2 Furnace Facility 干掉第一个触手怪之后的下一个场景尽头拐角处，在铁网对面的墙上



2-1 Storage Facility 初始位置仓库内正前方的墙上



2-1 The Bridge 破坏卡车之后由桥对面的梯子来到桥下，转向桥的方向即可看到



2-1 The Port 港口集市上的绿色商亭中，转到亭子另一面即可看到

让我休息一会儿

在5-2小节结尾与触手怪BOSS战斗的实验室场景中有一把椅子可以让两名角色坐下。不过除了能从正面观察两人的表情之外，并不会令玩家得到任何奖励。这个设定同前作一样。

其他武器性能一览

爆炸物 Explosives

数值\名称	手榴弹 Hand Grenade	燃烧弹 Incendiary Grenade	闪光弹 Flash Grenade	地雷 Proximity Bomb
杀伤半径	1500	500	0【注5】	1500
杀伤力	1000	500	0	1000

注5：闪光弹可令爆炸范围内的目标短时间丧失战斗力，且对寄生虫具有一击必杀的效果。不过对于视觉完全退化的舔食者则没有任何效果。

枪榴弹 Grenade

种类	攻击力	效果说明
炸裂榴弹Explosive Rounds	1000	具有同普通手榴弹相似的爆炸效果，可同时对群体攻击
电击榴弹Electric Rounds	400	可令目标产生昏厥效果且短时间丧失战斗力
酸弹Acid Rounds	500	强腐蚀性对附有装甲护具的目标以及舔食者有特效
冷冻榴弹Nitrogen Rounds	100	可以在短时间内停止目标的行动
燃烧榴弹Flame Rounds	500	具有同普通燃烧弹类似的效果，并且可以减缓目标的行动速度
闪光榴弹Flash Rounds	100	可令普通目标在短时间内丧失战斗力，对寄生虫具有一击必杀的效果

佣兵模式

佣兵模式无疑是游戏中最耐玩和最具挑战的模式，只要以任意难度将游戏通关一遍，即可开启佣兵模式。本作中的佣兵模式在游戏规则上继承了前作，并在细节上有所调整。这一次的佣兵模式分为 8 个关卡，其中的前 7 个关卡场景来自于游戏之中，而最后一个关卡则为完全原创（疑为游戏开发中废弃地图）。游戏中提供给玩家 4 名角色、共 10 种不同的服装和武



器配置方案。将游戏中的每个关卡以 B 级评价通过即可开启下一关；以 A 级评价通过则可以解锁每个关卡对应的角色服装和武器配置。

角色解锁一览

角色	解锁条件
克里斯（BSAA作战服版）	初始角色
谢娃（BSAA作战服版）	初始角色
克里斯（斑马装版）	以A级评价完成VILLAGE关卡
克里斯（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成EXPERIMENTAL FACILITY关卡
谢娃（便装版）	以A级评价完成ANCIENT RUINS关卡
谢娃（土著版）	以A级评价完成MISSILE AREA关卡
吉尔（BSAA作战服版）	以A级评价完成PUBLIC ASSEMBLY关卡
吉尔（作战服版）	以A级评价完成SHIP DECK关卡
威斯克（夜行衣版）	以A级评价完成THE MINES关卡
威斯克（S.T.A.R.S.版）	以A级评价完成PRISON关卡

佣兵模式等级评定

级别	单人模式必要得分	双人模式必要得分	过关奖励点数
D	0～9999	0～19999	200
C	10000+	20000+	600
B	20000+	40000+	1000
A	40000+	80000+	1500
S	60000+	120000+	3000
SS	90000+	150000+	5000

规则与要点

佣兵模式的规则要求玩家在限定时间内尽可能多地射杀出现在场景中的敌人，从游戏开始的那一刻其开始倒计时，计时器归零则游戏结束。每个场景中有一些固定位置存在用来延长游戏时间的时间柱以及用来提高连击分数的连击沙漏。玩家须要一方面保证不断杀敌和保证连击，另一方面在关键时刻取得延长时间的道具。此外，通过体技干掉敌人也可以获得奖励时间。

在佣兵模式中，保持连击是取得高分的最基本手段，在取得连击沙漏的前提下保持连击数则可以获得更高的分数奖励。随着连击数的提高，奖励的分数会以呈几何式递增。此外，在游戏中射杀不同的敌人，获得的分数是不尽相同的。例如，射杀一个村民只有 300 分的奖励，而干掉一个斧男则有 5000 的奖励，如果在连击的状态下达成这一条件，那么玩家获得的分数要比单独消灭村民或斧男还多一些。从之前的等级评价表格中可以看出，双人合作进行佣兵模式时的评定要求比单人要高，但由于游戏中的连击系统会将两名玩家的连击数叠合在一起计算，所以就导致双人游戏时比单人游戏更容易达成高连击。对于刚刚开始接触佣兵模式的玩家来说，在单人模式下连击数超过 30 往往会有一些困难，但在双人模式下，只要稍加练习就可以轻易达成 60 以上的高连击。

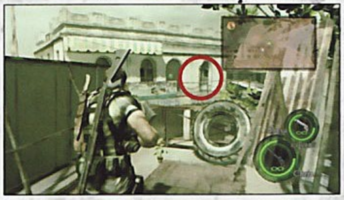
最后须要说明的是，佣兵模式下的敌人并不是无限刷新的，而是根据关卡的不同存在不同的配置方案和 150 的总数上限。如果在战斗后期发现敌人刷新速度降低或明显减少，那么就要立刻转移到其他区域进行战斗，以保证敌人的刷新速度，间接保证连击数。具体的敌人兵力配置请参考随后的佣兵模式关卡介绍。



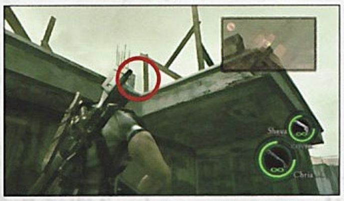
杀敌得分计算一览

敌人种类	得分
村民／Majini（Town）	300
土著／Majini（Wetlands）	400
士兵／Majini（Base）	400
小蜘蛛／Bui Kichwa	400
蝙蝠形寄生虫／Kipepeo	700
蜈蚣形寄生虫／Cephalo	800
舔食者／Licker β	800
甲壳形寄生虫／Duvalia	900
黑胖子／Big Man Majini	1000
鸡／Chicken	2000
斧男／Executioner Majini★	5000
土著巨人／Giant Majini★	5000
收割者／Reaper★	6000
电锯男／Chainsaw Majini★	7000
机枪男／Gatling Gun Majini★	10000
红衣斧男／Executioner Majini（Red）★	15000

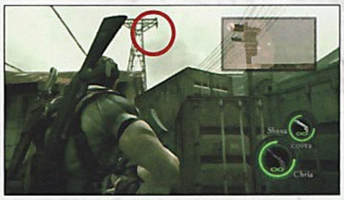
带★号的是BOSS级敌人



2-1 The Port 穿过港口来到集市另一侧后，爬上地图右侧第一个梯子，然后面向东北方向的建筑望去即可看到



2-1 Shanty Town 来到协助谢娃协力跳的平台处，从一侧面向平台上方望去即可看到



2-2 Train Station 西南方向的高塔上



2-2 The Mines 坑道的吊桥处，在右侧岩壁上



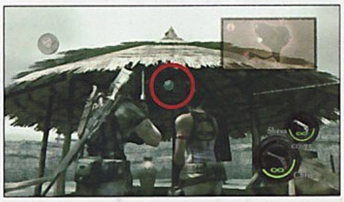
2-2 Mining Area 沿着矿山区域的山坡小路来到高处后，面向建筑的方向即可看到



3-1 Marshlands 初始位置正前方远处的第二个电线杆上



3-1 Marshlands-Poultry Farm 地图西北方向的茅屋里



3-1 Marshlands-Fish Farm 隐藏地图中央区域的茅屋地板下，从屋外远处可以观察到

向我开炮！

在火山口的平台上与威斯克展开决战时，当威斯克的“触手龙卷风”收招之后，操纵克里斯从背后迅速接近威斯克会有QTE提示，正确输入指令就会出现克里斯奋不顾身抱住威斯克的场面。此时是干掉老威的最佳时机，而且就算用火箭筒直接轰击，也不用担心克里斯会受到伤害。

连击得分计算方式

连击次数	射杀普通敌人加分	射杀BOSS级敌人加分
2	+20	+500
3	+50	+1000
4	+100	+1500
5	+200	+2000
6	+250	+2500
7	+300	+3000
8	+350	+3500
9	+400	+4000
10～19	+500	+4500
20～29	+600	+5000
30～39	+700	+5500
40～49	+850	+6000
50+	+1000	+7000

快速装填＆道具菜单

通过前面的武器性能列表，大家可以看到每项武器的装填时间都有所不同。在游戏中的正常装填方式是按R1键＋×键（RT键＋A键）。在普通游戏中，这样的装填方式是绝大多数玩家所惯用的，但在时间紧迫的佣兵模式中，这种常规装填法会在无形之中浪费大量的宝贵时间，并且给随时出现的敌人以可乘之机。其实，只要在游戏过程中打开道具菜单，然后选定弹药后直接在其对应的武器上释放选定，那么即可作到快速装填。此外，对于在战斗中使用频率最高的武器，我们还可以把对应的弹药放到道具菜单的中间一格，这样就可以令装填的速度进一步提高。

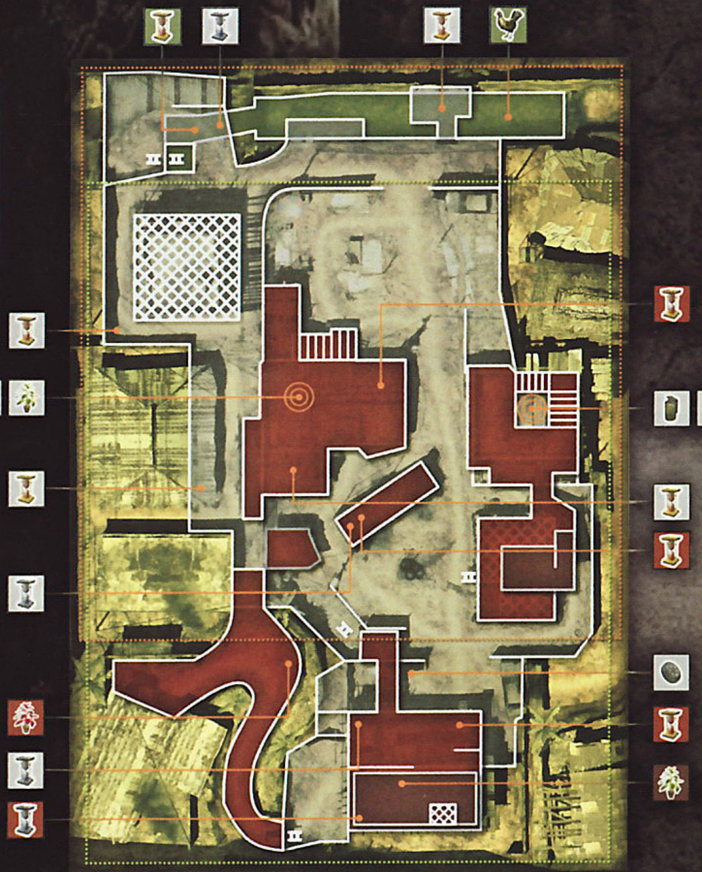
此外，在接受同伴的道具或直接从场景中捡得道具时，系统默认的道具存放顺序是按照图中所示的顺序来排布的。不难看出，如果能够在佣兵模式关卡战斗开始之前将现有道具的存放位置以及道具菜单中的空格牢记于心，并且熟知系统的默认道具存放顺序，那么就可以获得新道具的同时马上确认其存放位置，从而省去了开启道具菜单的步骤，进而节省时间。

5	1	6
2	7	3
8	4	9

佣兵模式关卡介绍

图例说明

延时道具	区域1	区域4
连击道具	区域2	区域5
鸡	区域3	区域6



Public Assembly

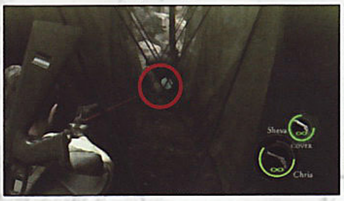
兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×60	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×75	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
斧男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计消灭50个村民且击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男C	累计消灭70个村民且击倒斧男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

本关的敌人配置基本上属于正常关卡中的强化版。由于村民集中在地图上标注的两个区域出现，所以我们大可以先在其中一个区域中战斗，待该区域中的敌人被消灭殆尽后再前往另一个区域。对于追求高连击和高得分的玩家，建议在斧男出现后稍微拖延一下，尽可能令连击数增大，然后再干掉斧男。这样获得的分数加成会是一个非常可观的数字。另外，如果躲进地图中央的公共汽车残骸中，那么斧男就无法对角色发动攻击。本关中随机出现的寄生虫没有被算在敌人配置表中。





3-1 Village 在初始位置跳下水后转身即可看到



3-2 Execution Ground 两个帐篷之间



3-2 Oil Field-Dock 地图最南端码头附近的小屋里



3-3 Oil Field-Drilling Facilities 在第一个闸门处，停船后转身即可在桥下观察到



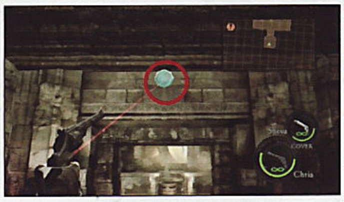
4-1 Caves 爬上山洞的梯子后，面向右侧的深谷可以观察到



4-1 Ancient Village 跌进遗迹中的石棺陷阱后，从出口方向观察对面建筑即可看到



4-1 Labyrinth 绿色石像机关的头顶



4-2 Pyramid 光束折射谜题机关的第三个场景，进入左侧隐藏密室后在门的上方可以看到

电棍灭虫

敌人身体中爆出的寄生虫实在是令人讨厌，尤其是那种甲壳状的寄生虫。其实，只要用电棍将敌兵杀死，那么就不会爆出虫子。

The Mines



兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×73	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×2	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
村民×57	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
黑胖子×3	玩家进入区域1后开始刷新	击倒后掉落地雷
收割者A	累计消灭30个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者B	累计消灭70个村民并击倒收割者B之后	击倒后掉落急救喷雾剂
收割者C	累计消灭90个村民并击倒收割者C之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的难点在于大量存在的会投掷爆炸物的村民，只有尽可能不呆在原地，才能将被炸伤的几率降至最低。另外，如果玩家选择的角色没有重武器，那么在对付收割者的时候不妨可以引诱村民投掷炸弹来炸死收割者。活用在场景中得到的地雷往往可以省很多力气。

Village





5-1 Underground Garden 来到地下花园后按逆时针路线走到尽头，可在桥下发现



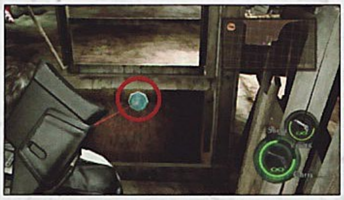
5-2 Missile Area 1st Floor 获得SIG 556步枪处一旁的垃圾箱里



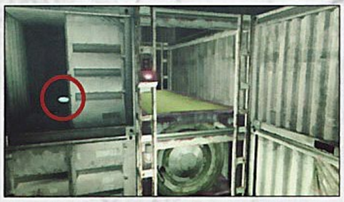
5-3 Uroboros Research Facility 有排风扇的房间，在右侧风扇后



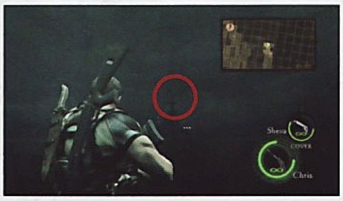
5-3 Moving Platform 通过大型升降平台阶段时，在其中一个控制台中



5-3 Monarch Room Entrance 来到有舔食者出没的山洞，在升降机底部【注6】



6-1 Ship Deck 触发集装箱困住角色的位置，在一侧的集装箱里【注7】



6-1 Ship Deck 爬到吊车控制台上，观察远处的桅杆即可看到



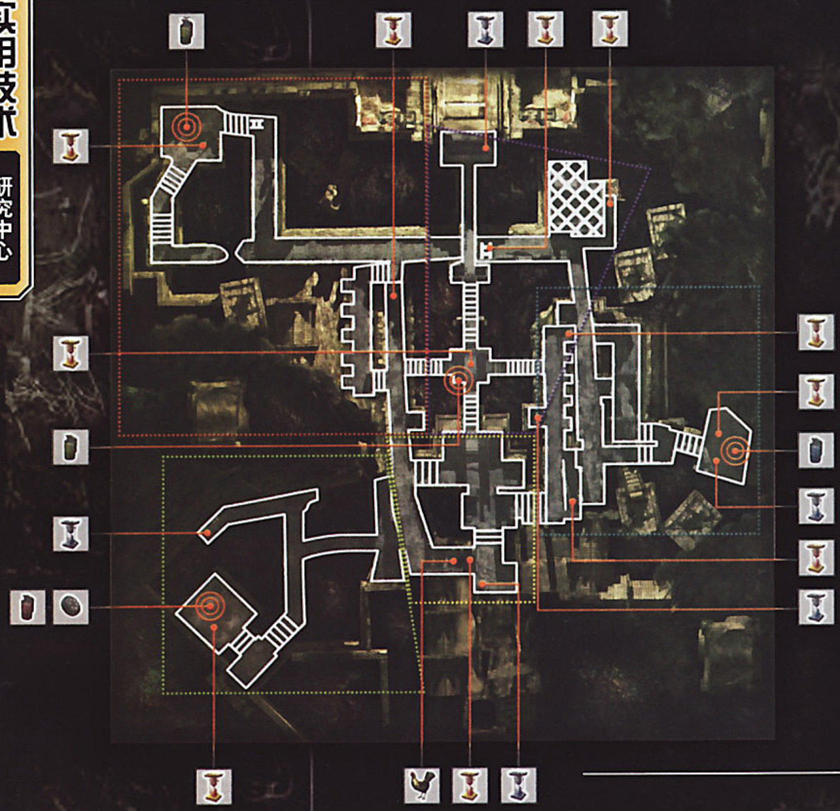
6-1 Ship Deck 在触发遭遇艾克赛拉的实验室里，位于房间一侧上方的橱窗中

注6：如果将升降机降到底部，就会遮住这枚徽章。注7：向集装箱中扔手榴弹即可炸碎里面的徽章。

兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×64，小蜘蛛×16	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现9个
土著×50，小蜘蛛×10	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著巨人A	累计消灭20个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个敌人并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落红色药草
土著巨人C	累计消灭60个敌人并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个敌人并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落红色药草
蝙蝠形寄生虫×6	0～6个蝙蝠形寄生虫随机出现	最后出现的寄生虫不受150人上限的限制

土著的体力和攻击力比村民要略高，所以在面对大批敌人时要尽量避免围攻。手持长矛的土著在远距离上有可能使出杀伤力较大的招式，注意利用QTE及时躲避。在对付土著巨人时，可以采取枪械攻击＋近身体技攻击的办法将其活活屈死。另外，活用场景中的穿刺机关也可以迅速消灭土著巨人。战斗过程中随机出现的小蜘蛛一定要优先解决，否则被其困住后会十分被动。除了蝙蝠形寄生虫之外，射杀土著同样有一定几率出现蜈蚣形寄生虫，注意它们是不被计算在兵力配置表中的。

Ancient Ruins



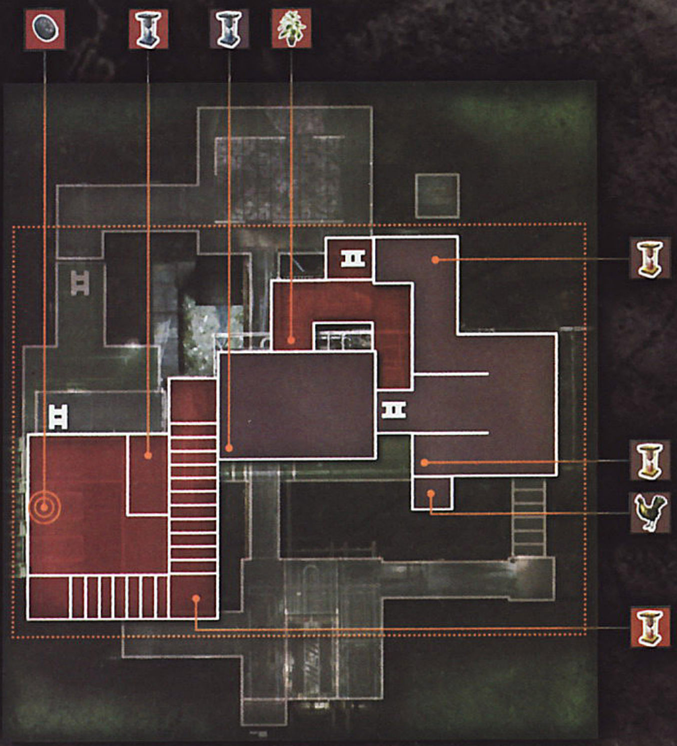
兵力配置	出现区域及说明	备注
土著×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现11个
土著×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
土著×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现11个
土著×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现11个
土著×28	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现11个
土著巨人A	累计消灭10个土著并击倒最初的土著（爆炸弓）之后【注8】	击倒后掉落绿色药草
土著巨人B	累计消灭40个土著并击倒土著巨人A之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人C	累计消灭60个土著并击倒土著巨人B之后	击倒后掉落绿色药草
土著巨人D	累计消灭70个土著并击倒土著巨人C之后	击倒后掉落绿色药草
土著（爆炸物）A	累计消灭10个土著之后	－
土著（爆炸物）B	累计消灭40个土著并击倒土著（爆炸物）A之后	－
土著（爆炸物）C	累计消灭60个土著并击倒土著（爆炸物）B之后	－
土著（爆炸物）D	累计消灭70个土著并击倒土著（爆炸物）C之后	－
土著（爆炸物）E	累计消灭80个土著并击倒土著（爆炸物）D之后	
土著（爆炸物）F	累计消灭90个土著并击倒土著（爆炸物）E之后	－

注8：最初的土著（爆炸物）不计算在表格之内。

本关中的敌人配置与前一关相似，不过由于遗迹场景中存在复杂的高低落差，因而要求玩家对地图十分熟悉。需要指出的是，本观众出现寄生虫的几率较前机关明显增大，并且会出现甲壳形寄生虫。一旦这种寄生虫出现，最好的办法就是射击其腿部令其露出弱点，然后在迅速将其消灭。

Experimental Facility

兵力配置	出现区域及说明	备注
士兵×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×30	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
士兵×30	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现10个
舔食者×42	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
火箭筒兵A	累计消灭10个敌人之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵B	累计消灭30个敌人并击倒火箭筒兵A之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵C	累计消灭40个敌人并击倒火箭筒兵B之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵D、E	累计消灭60个敌人并击倒火箭筒兵C之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵F、G	累计消灭70个敌人并击倒火箭筒兵D、E之后	击倒后掉落绿色药草
火箭筒兵H、I	累计消灭80个敌人并击倒火箭筒兵F、G之后	击倒后掉落绿色药草



本关的难点主要体现在杀伤力极大的火箭筒兵以及大量出现的舔食者。对付火箭筒兵要时刻借助场景中的障碍物进行躲避，然后尽快将这些棘手的敌人消灭即可。在对付舔食者时，建议爬上场景中较高的平台进行防御战，这样可以有效避免来自舔食者的攻击。





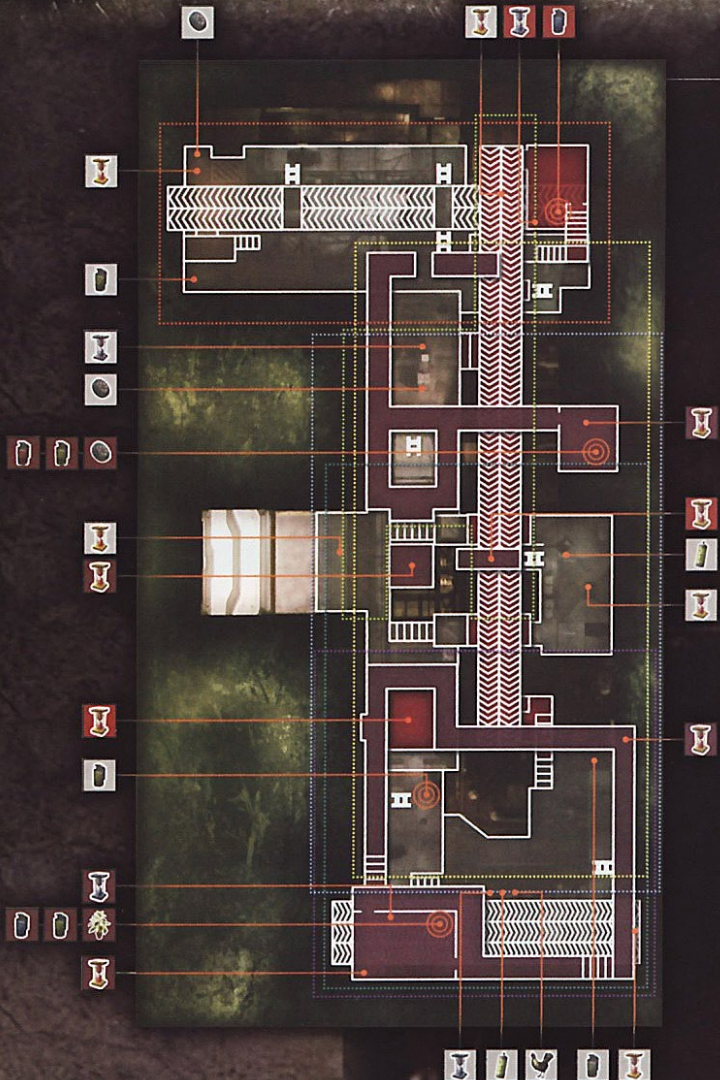
墨镜的好处

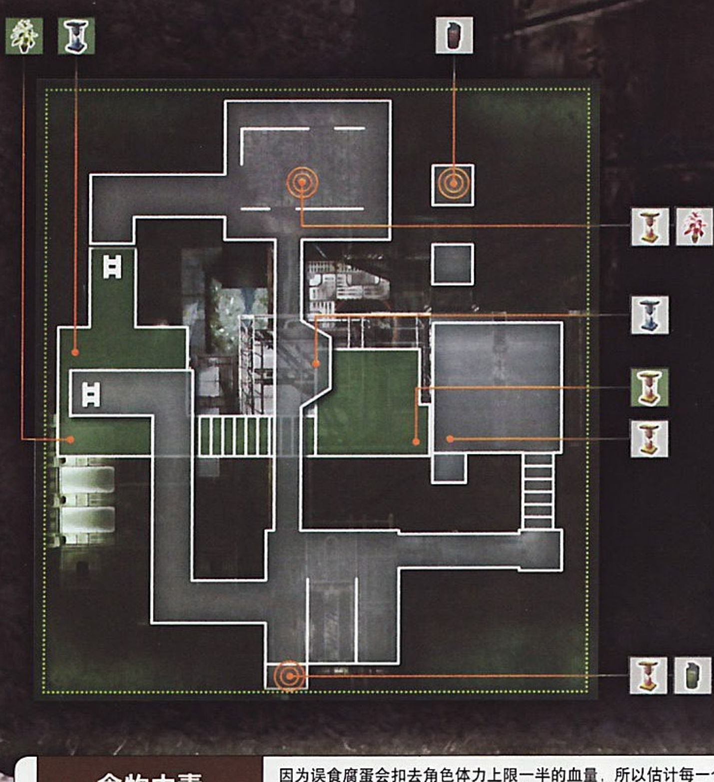
导弹工厂场景中的士兵会频繁地投掷闪光弹，很是讨厌。不过只要在一周目完成之后为克里斯换上斑马装，那么闪光弹就会对戴墨镜的克里斯不起作用。难怪威斯克这么喜欢戴墨镜，原来是怕光啊！（笑）

Missile Area

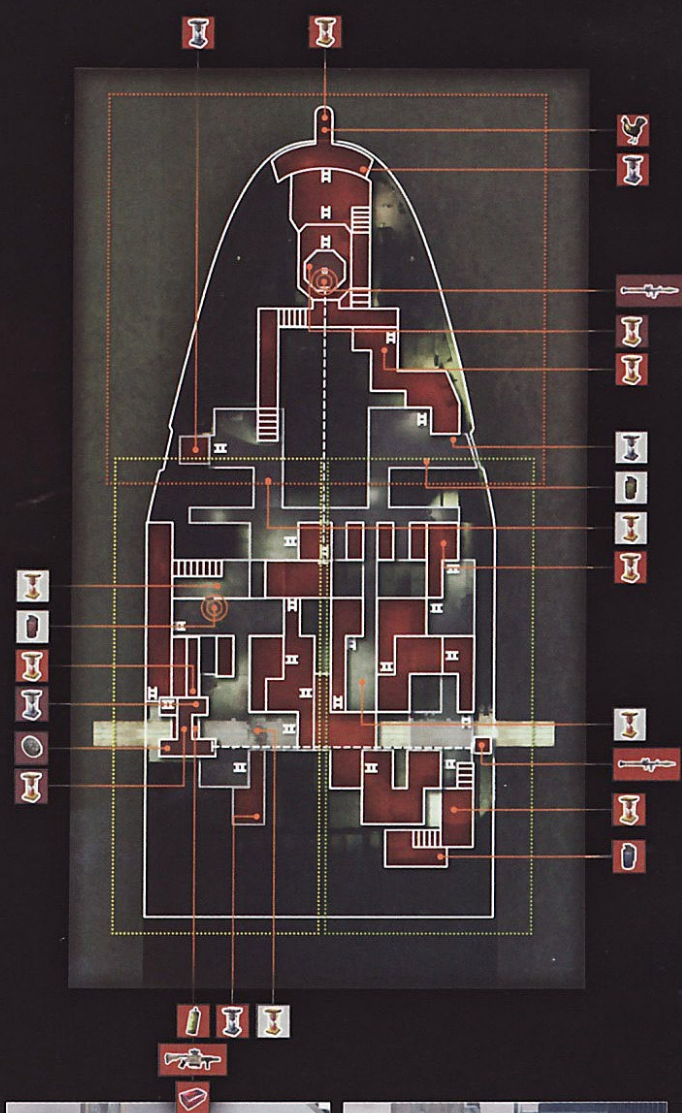
兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×20	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×25	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域4后开始刷新	最多同时出现12个
村民×20	玩家进入区域5后开始刷新	最多同时出现12个
村民×30	玩家进入区域6后开始刷新	最多同时出现12个
机枪男A	累计消灭20个村民之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男B	累计消灭60个村民并击倒机枪男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
机枪男C	累计消灭90个村民并击倒机枪男B之后	击倒后掉落急救喷雾剂

这一关的地形颇为复杂，建议大家在挑战本关卡之前一定要将地形好好熟悉一番，否则很容易“找不到北”。由于敌人的分布也没有前几个关卡那么密集，这使得取得高连击的难度大幅上升。关卡中的敌人以村民为主，中后期出现的机枪男可以利用场景中大量存在的爆炸物来解决。另外，在接近爆炸物的时候一定要留意那些投掷炸药和燃烧瓶的村民。





Ship Deck







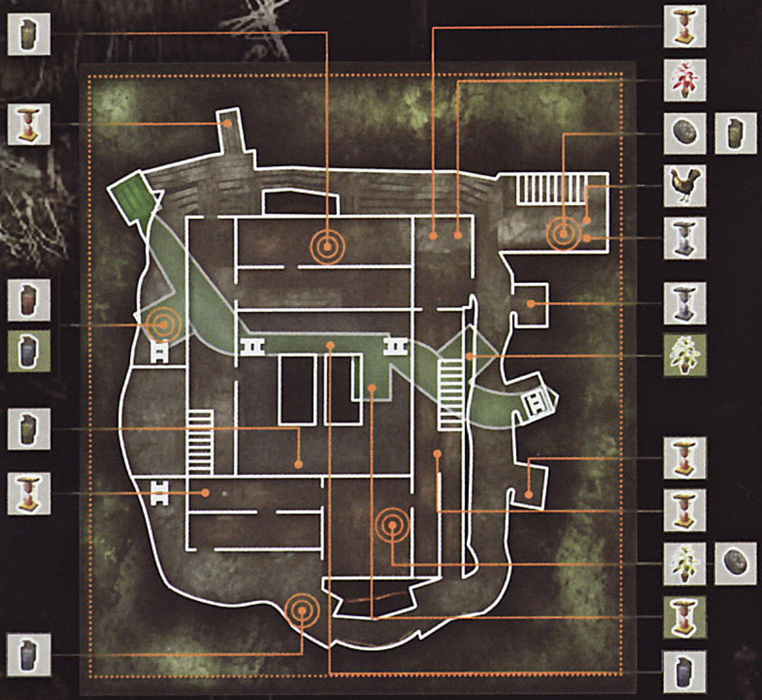
食物中毒 因为误食腐蛋会扣去角色体力上限一半的血量，所以估计每一个玩家都不会贸然尝试。不过，如果将腐蛋交给AI控制的同伴保存，且AI角色的体力程度较低时，那么弱智的AI同伴就会毫不犹豫地磕开腐蛋喝下去……。

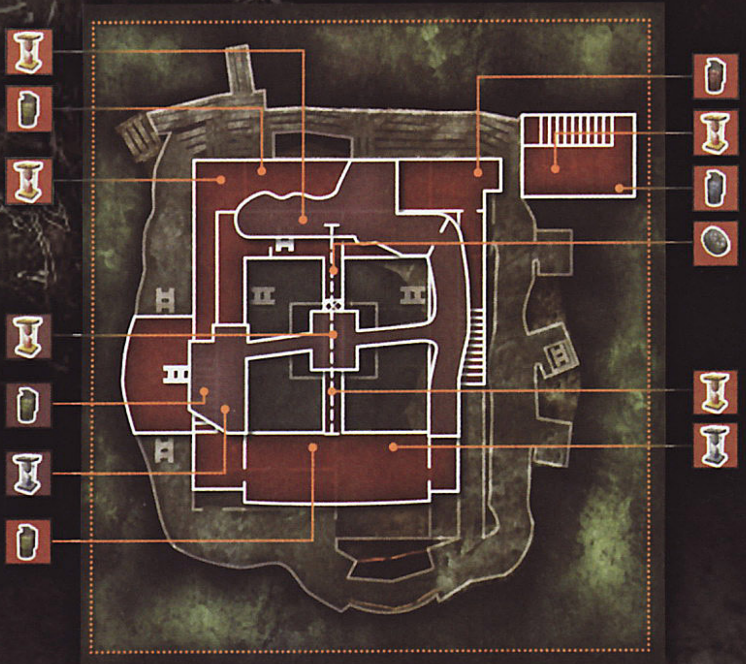
兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×40	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现12个
村民×40	玩家进入区域2后开始刷新	最多同时出现12个
村民×52	玩家进入区域3后开始刷新	最多同时出现12个
电锯男A、B	累计消灭20个村民并击倒最初的电锯男之后	击倒后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草
电锯男C	累计消灭30个村民并击倒电锯男A、B之后	掉落绿色药草
电锯男D	累计消灭40个村民并击倒电锯男C之后	掉落绿色药草
电锯男E、F【注9】	累计消灭50个村民并击倒电锯男D之后出现	击倒后后分别掉落急救喷雾剂和绿色药草

注9：最初的电锯男不计算在表格之内。最初的电锯男、电锯男A和E被击倒后会复活，随后进入疯狂状态！

这一关的难点全都集中在出现的电锯男身上。如果选用的角色缺少重型武器，那么在战斗过程中最好尽可能多地积攒手榴弹和地雷。当遇到复活的电锯男时，一定要用大威力武器迅速解决掉，否则将会十分被动。作战过程中要时刻注意身后不被村民包抄，一旦不小心被村民抓住，就很有可能屈死在电锯之下。





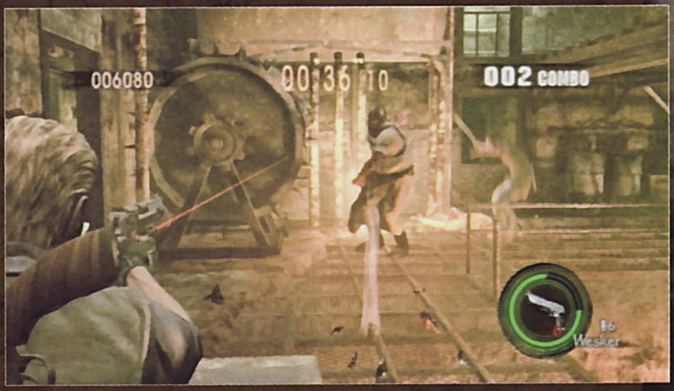


Prison

兵力配置	出现区域及说明	备注
村民×122，黑胖子×14	玩家进入区域1后开始刷新	最多同时出现10个
斧男A	击倒最初的红衣斧男之后【注10】	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男A	累计消灭50个村民并击倒斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
斧男B	累计击倒90个村民并击倒红衣斧男A之后	击倒后掉落急救喷雾剂
红衣斧男B	累计击倒120个村民并击倒斧男B之后	击倒之后掉落急救喷雾剂

注10：最初的红衣斧男不算在此表中。

最后一个关卡的难点主要集中在红衣斧男身上。相比普通的斧男，身着红衣的这个兵种拥有更加变态的攻击力和体力。红衣斧男的弱点在其背部，建议首先利用闪光弹令其丧失战斗力，然后再从其背后用重武器猛轰。对付关卡中出现的黑胖子可以用近身霰弹枪攻击＋体技的战术将其活活屈死。



PEGA
PEGA《生化 5》
全 S 最速挑战计划启动！

在几次通关的感动和激情过后，剩下的当然就是对时间和技巧的不断挑战。除了在佣兵模式的不断刷分之外，每关的极速通关也是研究的一个重点。为了给各位生化饭一个挑战自我和交流心得的平台，游戏城寨（levelup.cn）推出全S最速挑战计划，每周限定一个小关给大家挑战，奖品由国内著名电玩经销商中天电子独家提供。

活动细则详见：http://bbs.levelup.cn/showtopic-774180.aspx



奖品包含PS3 3合1滑盖无线键盘等

完美装填 别以为完美装填是《战争机器》中才有的设定，我们的《生化5》中同样存在这一设定！只要在角色攀爬梯子的时候打开道具菜单，然后选定弹药在对应的武器处释放，那么即可在丝毫不占用战斗时间的前提下为角色手中的“老伙计”喂足粮食。

美式体育游戏一直是PS2时代最不可忽视的一股力量，稳定的销量在很大程度上促进了主机在欧美市场的普及速度。本期“遗漏的精彩”就给大家带来美式体育游戏的介绍。虽然文化习惯上可能会存在差异，但只要有兴趣，任何体育竞技项目都是无国界的，希望通过这些简单的介绍，大家也能对平时很少接触的美式体育项目产生更多的了解。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

咳咳，下面我要宣布一个决定。

我似乎有种不祥的预感。

其实也没什么啦，就是从下期开始，“PS2殿堂”将新增一个小版块，目的是帮大家回顾PS2游戏发售史上同一时期所出现的经典名作。

原来是这样，不过……

没有什么不过啦，这样一来我们就不会错过那些发售史上的PS2名作啦！

可是以后就不能吐槽了啊！

为了广大那么多读者，我们做点牺牲也没什么啦。关键是能给大家带来更多有用的情报。

了解。

其实在统计这些游戏的时候我也发现，历年的同一时期出现的PS2佳作还真是多，要一下子全部列出来还有点难度。

那当然，回顾起来还有很有感触的……

所以大家有什么想了解的经典作品就尽管告诉我们啦！

啊，今天貌似就只能说到这里了。

要言简意赅啦！接下来大家还是抓紧时间开始游戏吧！

近期发售游戏一览

游戏名	类型
3月26日	
触发核心 Exelica 加强版	射击
战国天下统一	策略
4月6日	
胜利赛马 世界	模拟育成
4月9日	
阿尔卡那之心2	格斗
白虎万事屋事件簿	文字冒险

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.7

PS2游戏推荐

美式体育游戏不仅种类繁多而且数量惊人。尽管如此，这些在欧美极受欢迎的作品却在国内鲜有人问津。但是，国内还是有一小部分玩家非常热衷于这类“美”味十足的游戏。这次，我们就为这一小部分玩家从大量作品中精挑细选了两款具有强烈美式气息的优秀之作。

文／阳光成员 依然盆孟

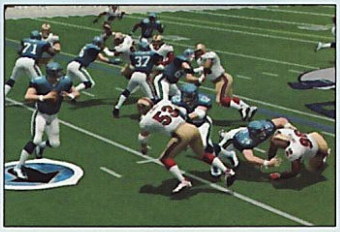
谁说球都是圆的？

ESPN NFL 2K3

原名	ESPN NFL 2K3
类型	体育

喜欢橄榄球类游戏的玩家绝对不会对布莱恩·俄拉克陌生。是的，这位拥有熊队历史最佳记录的球员正是本作的封面人物。作为《NFL 2K》系列”之一，该作在以前游戏的基础上有了很大的改进。凭借着极具深度的经营模式、精彩的在线游戏、优秀的奔跑和传球系统以及图像上的细节表现，《NFL 2K3》在当年堪称史上最完美的橄榄球游戏。

本作提供了许多模式供玩家选择。初次尝试的玩家可以选择练习模式来熟悉游戏的各种设置。你可以练习一些带球的特殊步伐，这样有助于你了解球队特点。“世嘉挑战模式”是玩家的另一选择。通过指定的密码登陆segasports.com，玩家们可以将自己的球队与众多对手进行排名，其中的乐趣对于喜欢体育竞技游戏的玩家们来说是不言而喻的。“刺激模式”是本作的一大亮点，在此模式下玩家可以自己设定包括比赛得分、剩余的比赛时间以及比赛场景在内的任何东西。试想比赛最后两分钟，在输掉6分的情况下仍想扳回胜局，该是多么的刺激呀！当然，想玩得略有深度的玩家可以在“赛季模式”中发掘更多乐趣。在此模式下玩家可以自己设定队员名单，作出教练的相关选择，集中训强化练球队某方面能力。而对于橄榄球游戏的重度玩家来说，可能只有在经营模式中才能找到属于他们自己的一片天地。可以这样说，在现实橄榄球队中发生的一切你都可以在游戏中亲身体验到，这是何等地令人满足！除了游戏模式，该作最大的特点在于近乎完美的奔跑、带球、进攻和防守系统，这些都使玩家仿佛置身于激烈的对战当中。在画面上，本作开始注重细节的表现，比如说你能清楚地看到队员衣服背后的号码，也能凭肉眼辨认出不同的球员。约上三五好友一道切磋交流，实为乐哉！

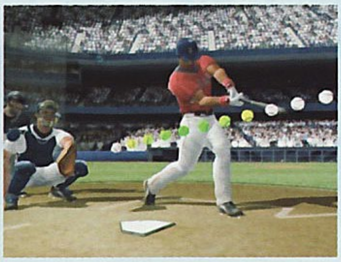


大棒一挥，任球高飞！

美国职业棒球大联盟2004

原名	MVP Baseball 2004
类型	体育

本作是一款拥有全新打击模式的运动主题游戏。除了让玩家完全操控所有的挥击方式，展现出现实中恐怖强打者的各种招牌动作外，新颖多样的画面表现、逼真的球员模型、鲜活生动的动画镜头，加上引人入胜的震撼音效感受，《美国职业棒球大联盟2004》向玩家呈现出了一道棒球飨宴。



利用在经营模式基础上全面改良过的“王朝模式”，玩家可以管理球员合约，打造属于自己的球队。而且在全新的“EA SPORTS模式”下，玩家还能采用魔鬼特训让球队脱胎换骨，蜕变为令对手闻风丧胆的一流队伍！本作的独特之处在于除了拥有一般棒球游戏的基本模式以外，还特别增加了在电脑平台上流行的管理模式和新颖有趣的场景编辑。这样，玩家不仅可以灵活地操纵球队，还能为各个赛事编辑出各种心仪的赛场。该游戏让玩家即使身在家中，也仿佛坐在观众席最好的座位上欣赏球场上发生的一举一动。全新设计的打击、接球、滑垒、肢体冲撞以及裁判的喊叫声等等，都营造出了游戏无可比拟的紧张气氛。本作的另一大特点体现在全新的打击模式以及精确的操作上。玩家可以准确地控制投手掷球的精确度，外野手投球的力度甚至是跑垒员滑垒的招式。对以往的棒球游戏迷来说，应该将半空中的球打在球棒上哪一点，曾是最艰难的挑战。而现在即便是最刁钻的快速球、滑球或曲球，玩家都可以大棒一挥把球打回场上发动攻势。一旦上垒，玩家就可以任意滑垒，并且利用全新拟真的跑垒花招向对手施压，制造盗垒机会。棒球是能力与技巧相结合的运动，想体验下全垒打带给你的兴奋吗？那么就请尝试下本作吧。

游戏城寨四岁了



大家为什么上levelup?

“朋友多，还有就是这里给我一种阳光的感觉，这个是任何其它网站没有的感觉。”
—— 极限堂攻略组 NDR

“游戏资料全，新闻更新快，还有我最喜欢的北京联盟！”
—— 会员 贝吉塔

“这里有数不尽的玩家，数不尽的游戏，数不尽的攻略，数不尽的新鲜事！”
—— 会员 alexrfox

“对于电视游戏玩家而言，大部分你想要的这里都能找到。”
—— 会员 jiaoang2008

“我在这里发新闻，很有成就感。”
—— UPTEAM新闻组 sarangheyo

“我每天都在这里看最新的游戏新闻。”
—— 会员 aistarxbox

“这里的氛围最好，而且总能找的到自己想要的。”
—— 会员 幻翼天使

“和这里的人们产生了羁绊。”
—— 会员 渚

“这里有许许多多和我一样对游戏有爱的人。”
—— 会员 Duo_Maxwell

游戏城寨让我能够更深刻地了解腐朽、落后的资本主义游戏的阴暗面，帮助我正确地树立人生观和世界观。
—— 会员 栾东

“游戏方面的问题基本都能够在这里得到解决，这里好心人很多，而且水平也高。”
—— 会员 yang_otl123

“感觉这里比别的论坛更像一个大家庭，很温馨。”
—— Pvn 影音组 咆哮天下

“习惯了每天去猪笼看有意思的人和事。”
—— 会员 fengxiong

“关注新闻，参与活动（尤其抽奖），购买书籍。”
—— 会员 鹿丸

“这里一片繁荣，生机勃勃，充满游戏氛围。就好像感觉到了一家有特色的饭店里面，食物可口丰富，让人流连忘返。”
—— 会员 as132699

“关注这里猪头大哥的‘游戏历史上的今天’系列连载。”
—— 会员 黑泽遥

2005年3月26日

游戏城寨建站

实际上游戏城寨网站的策划是从2004年底就开始的，在2004年12月论坛就开始了小范围的内部测试，当时有幸邀请到了《游戏机实用技术》的很多编辑和国内游戏圈的著名撰稿人参与。城寨最热闹也是最有趣的专区“猪笼城寨”就是在此时建立的。随后在2005年初，游戏城寨的第一个专职程序员到岗，在经历了一段时间的调试之后，2005年3月26日，当时只有论坛的levelup.cn正式对外开放。

2005年6月26日

第一本《猪笼城寨》别册随《游戏机实用技术》杂志赠送

在论坛开放之后，全国的电视游戏玩家们表现出了很大的热情，仅仅三天时间后论坛的注册用户就突破了一万。玩家们纷纷在论坛上发表各式各样的言论，内容可谓包罗万象、精彩纷呈。于是编辑们本着与更多的玩家分享的原则，精选出了其中最精彩的原创内容并排版成小册子，以论坛上最具人气的“猪笼城寨”专区为之命名。一时间受到了很多玩家的欢迎。

2005年7月10日

levelup.cn主站上线运行

为了更好地聚合论坛精华内容以及将各类游戏资讯最直接地展现给访问者，游戏城寨于2007年7月建立了主站——www.levelup.cn。主站设立了分类明确的游戏新闻、游戏攻略等板块，访问者可以更方便地查找到自己需要的内容。可以说，主站的建立是游戏城寨迈向电视游戏综合门户网站的重要一步。



游戏城寨电玩消费奖券 第001期大奖揭晓

一等奖 PS3 X360 Wii 次世代主机任选一台 **李天智**

购物店铺： 吉林省通化市友谊游戏专卖店

一等奖获得者获奖感言：

大家好！我是李天智，这次中奖我很幸运！我认为健康的游戏能健脑益智提高自信心，适当地放松，使紧张的学习生活不再乏味。希望大家都来参与，享受高科技时代带给我们的美好生活。

祝你们的网站越办越好！我也非常愿意和你们的网站一起成长。

本期活动中奖名单及商家列表：http://www.levelup.cn/userdefapp/cmtp/001/



敬请关注！游戏城寨四周年系列活动！

为了庆祝游戏城寨建站四周年，以及感谢四年来玩家们对网站的支持！我们决定在2009年3月～4月期间推出一系列丰富多彩的“游戏城寨四周年活动”，其中包括小编做客与您探讨游戏话题、攻略组和评测组有奖招新活动、各种讨论话题以及各种游戏比赛，奖品多多哦。其中《生化危机5》全S最速挑战以及《杀戮地带2》战队招募等活动已经在如火如荼进行中，就等您前来参与了！

活动详情请登陆游戏城寨网站查看。

游戏城寨主站地址：www.levelup.cn

游戏城寨论坛地址：bbs.levelup.cn

为理想奋斗的四年

2005年，是中国公共互联网诞生的第十个年头，在这个国内互联网正飞速发展以及人们逐渐对互联网产生浓厚兴趣的年代，一群喜爱电视游戏的年轻人聚集在了中国南方的一个角落产生了一个想法——建立一个属于中国电视游戏玩家自己的网站，于是游戏城寨（levelup.cn）就这样“不顾后果”地诞生了。

转眼间四个春秋轮回，当初稚嫩的游戏城寨如今已经成为中国电视游戏玩家之间家喻户晓的综合站点，每日都有成千上万的玩家在上面查看电视游戏的最新资讯、交流各种观点。从只有一个小小的论坛到拥有主站以及各个分站、从论坛的门可罗雀到门庭若市、从只有转帖到拥有无数优秀的原创新闻、攻略……四年时间里，所有和游戏城寨产生交集的人都为其发展壮大贡献出了不可忽视的力量。

看着这个以“天下玩友是一家”为目的建立起的网站正在逐步实现它的理想，坐在编辑部里日日夜夜奋斗了四年的那群热血的年轻人都由衷地感到欣慰。虽然前路多荆棘，但他们知道，游戏城寨已经走上了它自己正确的道路，并将披荆斩棘越走越远。

仅以此祝游戏城寨四岁生日快乐，并纪念所有城寨人为理想奋斗的四年。

——白夜

2006年3月15日

网刊《游戏城寨》创刊全国发行

随着网站内容的丰富和人气的提高，《猪笼城寨》别册区区那几页版面已经无法满足网站上诸多的才子们了，于是在06年3月，《游戏城寨》在《猪笼城寨》的基础上作为一本正式的平面杂志推出了。其内容区别于市面上的主流游戏杂志以游戏文化和网络文化为主，文字方面也一改众多书籍的“正式八股”写作风格，将风趣幽默的网络气息带入其中，令年轻读者们非常喜爱。

2007年8月20日

天下聚会专版上线

天下聚会是游戏城寨在2007年发展的最重要的项目之一，伴随着天下聚会的开办，无数之前只是坐在电脑前通过网络以及文字交流的玩家终于坐到了一起。丰富的奖品、激烈的比赛，每次天下聚会都是笑声不断、气氛热烈，可以说天下聚会将“天下玩友是一家”贯彻到了极致，每次看着精彩的聚会报道，可以说连我们这些同样热爱游戏的这个平台的搭建者都羡慕不已。

2008年3月7日

硬件周边评测频道上线

在经历了几年春节期间推出导购专题后，我们发现国内的玩家普遍对游戏类产品的行情非常关注，而为了不让玩家们花冤枉钱，游戏城寨在2008年建站三周年前期伴随着主页的一系列改版正式上线了硬件周边评测频道。以“成为国内玩家的市场风向标”为目标，我们积极做“第一个吃螃蟹的人”，将各种硬件周边的第一手评测和使用感受发布在网站上，受到了玩家们的一致好评。

2009年

更多惊喜、更多内容、更多改变、游戏城寨与您一同前进。

二等奖 精美主机周边 **106名**

奖品由专业电玩周边北通提供

想知道有没有你？赶快登录www.levelup.cn（游戏城寨）看一下吧！

北通® BETOP

第二期的抽奖活动即将开始，新的超级大奖等着您

详情请赶快登录www.levelup.cn（游戏城寨）了解吧！

生在电玩时代，就上游戏城寨！

活动参与方式

太简单啦！只要在全国各地指定的电玩商铺消费，即可领取抽奖券一张，登陆www.levelup.cn（游戏城寨）输入相关信息，便有机会中得次世代大奖！



生化危机 5
剧情小说（上）

文 多边形　美编 anubis

我对所发生的一切本应有所预见。

我之前以为安布雷拉集团的倒掉会让这场噩梦画上句号，但随之而来的却是生化武器在黑市的泛滥，尤其是那些第三世界国家，几乎变成了新生化恐怖主义分子的避风港。

如果说当年的浣熊市还可以用一枚核弹让一切都掩盖在灰烬之下，如今的恶化状况已经远远超过了所有人的想像。动荡的政局进一步掩盖和加速了生化武器的流通与泛滥，当地的人民开始害怕遭遇与浣熊市同样的命运，恐慌情绪随着生化武器一起在不断扩散。

和吉尔·瓦伦蒂安一起加入BSAA（生化恐怖主义安全评估联盟）也许是我潜意识中对生化危机的一种本能戒备，但是在我奋斗的这几年里，全球的生化恐怖事件却有着愈演愈烈的趋势，受害者数量的不断增加，令我开始怀疑自己是否值得去为之奋斗，或许某一天我会知道吧……

而我现在惟一知道的，是我必须亲自去做的一件事。

——克里斯·雷德菲尔德（Chris Redfield）

Chapter ONE

一望无垠的非洲大地，骄阳似火。

我已独自驱车在这条“宽广”的小路上行驶了两个多小时，一路神秘且充满非洲气息的风景丝毫不能吸引我的情绪。

自吉尔了无音讯至今已有一年左右，在这一年的时间里，我通过BSAA在全世界范围内搜索有关她的蛛丝马迹。虽然官方早已宣布吉尔殉职，但我绝不相信吉尔会这样毫无踪迹地人间蒸发，我曾在她的空墓碑前发誓，她的搭档——我——绝不会就这样放弃自己的战友。

前段时间根据线报，一个名叫理查德·艾尔文（Richard Irving）的人即将在非洲进行一宗生化武器交易，这个人的名字已经在近期多宗生物武器案件中出现。表面上，他是三胞公司(Tricell)非洲分部资源开发出的炼油厂监管人，而私底下他极有可能与生化武器交易的黑市有着密切的联系。这次在非洲的交易，将是一次数额与规模都极为庞大的，甚至远超前几次疑似与之相关的生化武器交易总额的交易行动，如果线报属实而我们又行动成功的话，将会掌握大量确凿的黑市交易证据，并有可能由此将整条生化武器交易的地下链条扯出来。我立刻将情报汇报给BSAA总部，并申请加入到这次追捕艾尔文的行动中去，因为还有一些无法确定的情报指出，在这场交易中，我会遇到一些比艾尔文更为熟悉的“老朋友”。

总部答应了我的要求，并帮助我与BSAA西非总部取得了直接联系，同时派遣了由丹·德坎特（Dan Dechant）率领的Alpha小队作为这次行动的先头部队，先期抵达线报中的交易地点，以图来个令对方措手不及的突袭行动。就在我驱车前往交易地点的路上，我想德坎特队长应该已经带领着他的队员控制了局势，这位黑人老兄在BSAA也是战功显赫，虽然我与他未曾谋面，但早已名声在外。

眼前终于出现了Kijuju小镇，在地域广袤的非洲大陆上，这样规模的在军事地图上都难以找到的小镇星罗密布，Kijuju只是其中的沧海一粟罢了。至少现在看起来，参杂着现代文明和荒野之地气息的小镇并没有什么异样，而平静的海面下往往是汹涌流动的暗潮。

来到了与BSAA西非总部联络过的指定地点，接头人还没有出现，或许我来得有点早了，我想。据说这次和我一起行动的是BSAA西非分部一名非常优秀的探员，更重要的，她是个女的。

“欢迎来到非洲。”正在收拾行李的我，听到背后传来清脆而坚韧的女声，转身一看，一名典型非洲肤色的女子站在我面前，神色坚定但不失友善，轻轻的笑容撩过她的脸庞。“我叫谢娃·阿诺玛（Sheva Alomar）。”

“我是克里斯·雷德菲尔德，叫我克里斯好了。”

“大名久仰，和您一起共事真是荣幸之至。”还未等我回两句客气话，谢娃便开始向我介绍起当地的局势。“这边的政局刚刚经历过变更，所以目前局势非常紧张，像您这样的美国人出现在这里可不安全，所以他们派我来做你的搭档。”

搭档……这个词不经意地钻进我的脑子里，勾出了一段回忆，一段关于吉尔的回忆……

“你没事吧？”走神的我没有注意谢娃已经在向前走去，这让我有些不好意思，因为一名优秀的BSAA探员不应该在任务中开小差。

来到了庇护区的大门前，谢娃用一张美钞搞定了持枪的守卫，让我们得以顺利进入。身后慢慢关上的铁门让我感到一阵烦躁不安，因为这里几乎所有人都用一种异样的眼光在偷偷摸摸地盯着我们，这并不是那种看见外乡人的好奇，而是一种充满憎恨的敌视。

猛然间，我的背后感觉到一丝凉意，不安的预感涌上心头。回头一看，谢娃也停下了脚步，警觉的眼神往四周扫去，一件令人匪夷所思的情形出现在我们面前：刚刚还喧哗热闹的街道一瞬间就人迹全无，所有人好像钻到土里面一样，所有的声音突然安静了下来，甚至让我的耳朵因为不适应而觉得有点耳鸣。

没有时间让我们停下脚步，谢娃领着我来到与内线的接头地点，一位包裹着头巾的中年男子正在那里等着我们。他叫雷纳德·费舍尔（Reynard Fisher），是BSAA安插在这里的线人，专门负责为在该地区执行任务的BSAA探员提供装备和武器。对于这次行动，他也有所耳闻，他为我们在GPS上标注了交易地点的详细坐标，并告诉我们Alpha小队已经通过地下通道直接前往了该地点，如果顺利的话我们会在那边碰头。

“安全第一。”这是雷纳德临走时留给我们的话。

事不宜迟，我和谢娃立刻以最快速度向目的地奔去，但我们可能把情况想得太过乐观了一点，也许刚才那些凭空消失的村民就应该让我有所警觉。在一栋建筑的二楼传来异样的声音，我和谢娃悄悄推开房门，房间里的人没有注意到我们的到来，两名男子将另一名男子压在地上，其中一人将手里的某种东西强行塞到这人的嘴里。这时，他们发现了我们，神色慌张地夺路而逃，只留下那个躺在地上的已经神志不清的人。

我正欲上前去看个究竟，突然这人像发病一般，双瞳流血，嘴里翻腾着唾沫，饿虎扑食一般向我们扑来，出于本

能的反应我抬手就是一枪，正中他的脑门，他向后一翻，摔在地上再也没有了动静。

"这……那是什么？"身经百战的谢娃似乎也是头一次见到这阵势。

"我也不知道。"在我印象中，似乎只有丧尸能和刚才的情形联系起来。"不过我没有见过这样行动的丧尸。"

很快，我们来到了市镇广场附近，那边正热闹非凡，莫非刚才突然消失的人群都集中到了这里？广场的中心，在一个高台上，一个拿着喇叭的人正在大声地向台下的人用当地土语说着什么，而台下的人都显得异常兴奋，失去理智的欢呼声回荡在广场上空。

我俩找到一个相对隐蔽的建筑，躲在里面仔细观察个究竟。眼前正在进行的是一次公审大会，罪犯正被几个人反剪着双手跪倒在高台上，嘴里大喊着"你们简直是胡说八道！你们都该去死！"，但微弱的声音根本无法盖过底下众人的齐声协力。

"等等，那不是……？"谢娃眼尖，发现被羁押在高台上的人竟然是雷纳德！我无法确认雷纳德是否因为身分暴露而被捕，但我还是示意谢娃不要轻举妄动，毕竟他们人多势众，没搞清楚形势之前，好汉不吃眼前亏。

喧闹声中，一名手持巨斧的蒙面猛汉走上高台，在那名喇叭男的授意下，那柄一人多高的巨斧狰狞地从空中挥下，令雷纳德身首异处，惨状令我和谢娃都不忍直视。人群中猛然爆发出更加兴奋的欢呼，在这种现代文明死角的蛮荒之地，残暴或许是某种乐趣。

然而更加糟糕的是，喇叭男不知怎的发现了我们，立刻示意人群向我们扑来，而我们竟如困兽一般，被围堵在这个小房间里，仅凭我二人之力，怕是难以为继。情急之下，我只好紧急联络后方总部请求支援。总部答应立刻派遣一架直升飞机前来为我们解围，但在直升机抵达之前，我们只能靠自己撑过这段时间。

幸好这些村民手中并没有任何现代武器，我与谢娃的作战经验还能勉强对付这些已经狂暴化的村民，他们每一个人都和刚才我们在二楼碰见的那人表现得一样，我实在无法解释眼前所发生的一切，他们比普通丧尸的行动能力要高出许多，但是凶残却空洞的眼神又表明他们没有任何意识，那到底是什么在控制着他们行动呢？

就在我们即将被斧男逼得走投无路之时，科克（Kirk）驾驶着直升机及时赶到，在直升机强大火力的支援下，市镇广场很快就尸横遍野，一场野蛮的暴动被现在文明以更加野蛮的方式所制服，我不知道是否该感到幸运。

随后不久，路途中一阵凄惨的呼救声将我们的注意力吸引了过去，抬头一看，一位年轻的金发女子在另一栋楼房二楼的阳台上绝望地用惊恐的眼神看着我们，继而马上被房间里冲出来的男子给拖了进去。面对即将可能发生的暴行，我们无法视而不见，但接下来的事情，让我们意识到事情的严重性。

冲上二楼，施暴的男子已经不见踪影，只剩那女子一人在房间里，一个踉跄，她倒在了我的怀里。我以为她是体力不支，没想到她突然非常用力地抓住我的背，张开她的血盆大口——是的，的确是血盆大口，从她嘴里伸出了带有齿状物的四片类似花瓣的物体，若不是我拼命顶住她的脖子，我整个头部就被"吞"了进去！

谢娃的及时开枪为我暂时解了围，面对突发的意外，惊魂未定的我们又立刻陷入了刚才拉她进门的几名男子的包围圈，在这狭小的房间里，这些人以惊人的速度和力量向我们袭来，他们绝不是丧尸，他们是活人！

虽然他们明显比正常人要经打得多，但毕竟是血肉之躯，看着脚下几具血肉模糊的尸体，这是让我有些无法接受的现实。很显然他们并非丧尸，而是受到某种变异病毒的感染，并被这种病毒作为了宿主。这不仅印证了里昂·S·肯尼迪（Leon S Kennedy）在那份报告中所提到的"名为Ganado的被感染的村民"一事的确属实，而且表明之前仅存在于黑市交易的生化武器，已经进入了人体试验的阶段，虽然目前无法判断这些病毒是仅在小范围内传播，还是已经大面积扩散开来，Kijuju已经不再是可以久留之地，这让我对Alpha小队的行动充满了担忧。

德坎特队长在耳机里传来呼救的声音，虽然我预感到德坎特队长和他的队员们有可能行动失败，但我绝没有想到他们竟然遭遇不幸，在预定的汇合地点只留下BSAA队员的尸体，而从他们的惨状看来，袭击他们的东西要比我们遇到的那些村民还要可怕许多。

德坎特队长在牺牲前一刻将一块硬盘交到我手上，上面是有关这次交易的数据，根据他的一点喃喃碎语，当时的情形似乎是他们已经顺利抵达了交易地点，但是却已人去楼空，别说艾尔文，就连蚊子也没看到一个，只剩下一些交易现场的工具还留在这里。正在他们清理遗留电脑中的数据时，一个可怕的怪物袭击了他们，德坎特队长已经意识到这是一个圈套，但已经无力回天……

假如真的如德坎特队长所判断的那样，这说明艾尔文已经获悉了我们这次行动的一些情报，并做好了相应的措施，只等着猎物上钩了。他是怎么得知这次行动的？难道BSAA中间也有内奸？我无法想像究竟是什么将德坎特队长以及他手下身经百战的队友搞得如此不堪一击，但很快就用不着我去想像了，因为我在地下室的深处遇到了它。

这是一个由几百条巨大"蚯蚓"组成的人形体，不断蠕动的躯体有着惊人的移动速度和攻击速度，若不是早有准备，我想我和谢娃已经跟随德坎特队长他们的脚步而去了。但我们的火力对于它来说无异于隔靴搔痒，慢慢被它逼到了焚化炉的房间里，这给我们带来了转机，因为即使它可以无视普通子弹的攻击，但面对上千度高温的焚化炉，它也只能发出绝望的哀嚎。

与总部联系上后，总部指示我们先去仓库那边，利用Alpha小队的行动车辆将硬盘的数据传回来先做分析。谢娃显然还是惊魂未定，不断问我"刚才那是什么玩意儿？"，我其实也对此毫无头绪，只能说："想想Alpha小队的遭遇，我们还能活着就够走运了。"

"要是我们能早一点到就好了……"谢娃多少觉得有点内疚。

"那说不定我们就和他们下场一样了。"我只能用这种办法来安慰她。

总部的指示让我有些抓狂，明知道Alpha小队已经全军覆没，却依然命令我们俩人继续执行追捕艾尔文的任务。Delta小队被派遣出来顶替Alpha小队支援我们，而我们在此之前只能孤身前往艾尔文可能逃向的地点——火车站前的矿洞。

"这简直是疯了！"谢娃觉得总部的固执有些不可思议。

"你从未觉得自己不过是一枚棋子吗？"在我看来，谢娃还是嫩了点。

Chapter TWO



虽然总部的固执令我们都无法理解，但这并不表示它们是冷血动物，科克被指派对我们进行空中援护，以确保我们能顺利与Delta小队会合。这也许是我们的幸运，但这绝不是科克的幸运。途中他被一种类似蝙蝠的飞行生化武器袭击，直升机坠落在不远处，我们得立即赶过去查看个究竟。

然而坠毁现场的惨状不仅让我都觉得不寒而栗，更让我预感到这又是另一个圈套，因为科克的遗体并不在驾驶舱里，而是被人拖出来挂在直升机的尾部，并活活烧死，眼前的惨状和不详的预感让我从前胸到后背都不寒而栗。

果不其然，数名驾驶着摩托的村民挥舞着铁链向我们袭来，空旷的广场上让我们没有任何掩体可以利用，没有科克的火力支援，我们甚至感觉有些束手无策。不过谢天谢地的是，Delta小队的及时赶到让我们长出了一口气，训练有素的队员瞬间剿灭了村民的阴谋。

巧的是，带领Delta小队的约什·斯通（Josh Stone）队长是谢娃的原训练长官，他给我们带来了总部对那块硬盘里数据分析后的评估结果。"现在你们必须继续追捕艾尔文，根据我们从硬盘里获得的数据，我们认为他已经转移到了矿区。"约什将一块存储卡递给我。"我们把这里的工作处理完就跟上来，请保持通讯通畅。里面还有一些其他的情报。"约什临走时着重跟我说了这句话。

我很快就明白了他这句话的意思，在这些资料里，有几张类似生化实验室内部的照片，而其中一张，是一个静静地沉睡在培养皿中的女子，这张恬静的脸庞我再熟悉不过了，"吉尔……"我下意识地从嘴里说出这个名字。

"克里斯，你没事吧？"我不知道端详了这张照片多久，脑中闪现出的只有与吉尔进行最后一次任务的情景，还有吉尔最后的眼神……谢娃将我从回忆中叫了回来。

"这张照片……"看着谢娃异样的眼神，我又觉得不知该从何说起。"算了，没事。我们先出发吧。"

穿过漆黑的矿洞，矿区就在眼前。在工作区二楼的的房间里，我们的到来令艾尔文有些猝不及防。"我才不是恐怖分子呢！我是正经的生意人！"艾尔文试图狡辩。

二对一，他已经无路可逃。但是窗外突然飞进一颗烟雾弹，狭窄的房间立刻变得烟雾弥漫，一名蒙面人破窗而



游戏文化
小说回廊

人，带走了艾尔文，跳出窗户后就立刻失去了踪影。这令我和谢娃非常震惊，因为艾尔文不仅有同伙，而且还身手不凡，使得刚刚追寻到的线索又断了线。

“这里一定有他不想让我们看到的东西。”我翻看着艾尔文遗落在书桌上的文件，试图寻找着有价值的情报。一张写着“测试地点1（Test Case 1）”地图和几张油田的照片引起了我们的注意。“油田……那不是在沼泽地那边吗？”熟悉这里的谢娃说出了照片上地点的方位，看来那里将是我们前进的下一个目标。将情况向约什汇报之后，我们俩开始准备向油田前进。

刚走下楼，矿山狭窄的小路上，一辆大货车向我们疾驶而来，心想大事不妙，对于我们只有两个选择，要么眼睁睁被卡车碾死，要么跳下右边无底的山沟，总之是在劫难逃。可事情的发展总是出乎我们的预料，卡车在我们眼前翻车了，还不等我为侥幸高兴哪怕一分，更加可怕的事情发生了：一只有着类似龙虾尾的长着两对翅膀的巨型蝙蝠从卡车车厢里钻了出来，而其坚硬的外壳对我们的火力有着几乎百分之百的防御能力。不过它的优势与劣势一样明显，一旦落地，它的行动就不再那么敏捷，而我们两人前后夹击也将它身后毫无防御的弱点暴露无遗，最终它和运载它的卡车一起，坠落于山沟深处。

约什派来接应我们的吉普车到了，在车上我们将行动的情况向总部进行了汇报，而约什和他的小队将在途中与我们会合并一同前往沼泽地里的油田。同时约什队长将他们收集的情报与我们进行了沟通，那些异状的村民都受到了类似里昂报告中提到的Las Plagas病毒的感染，成为了这种病毒的宿主，并以某种方式被控制。

驱车前往沼泽地的路上，我们遭到了村民们的围追堵截，他们驾驶着卡车与摩托车追击着我们，我非常惊讶于这种病毒的能力，因为这些被感染的村民依然保持着人类灵活的行动方式，但性格与力量都变得非常残暴。借助一座断桥的天然鸿沟，我们暂时摆脱了他们的穷追不舍，然而等待着我们的却是地狱般的惨状：Delta小队队员的尸体一个接一个地出现在我们眼前，死状表明这绝非一般的村民所为，更像是被某种巨型生物袭击所致。

正在我们搜寻约什队长尸体的时候，一阵阵越来越近的类似恐龙的脚步声震撼着大地，一名身高超过两层楼房的巨汉出现在我们眼前，他踩死一个人如同我们踩死一只蚂蚁那么容易，吨级的武装吉普在他手上犹如儿童的玩物。我们只得用吉普车上的重型机关枪来阻止他的攻击，在承受了一定的攻击后，在他身上长出了病毒原型体的躯干，消灭了巨汉身上的病毒原型体后，这个庞然大物轰然倒地。原来这种病毒已经具



备了改造人体的能力，那我们之前看到的斧男、巨型蝙蝠等，应该都是这种病毒对宿主进行改造的结果，而这些“礼物”显然就是艾尔文留给我们的，难道他手中的生化武器已经进展到了这种程度吗？

“约什，你在哪里……”谢娃四处寻找着士兵的狗牌，一边喃喃自语。

“谢娃，你可以不用跟我走。”我意识到接下来的路途会更加艰险，谢娃毕竟是个女孩子，我不想她在这次任务中有什么意外。“你可以先撤退。”

“那你怎么办？”谢娃听出了我的话外音。

“我有些私事要办。”

“私事？你看看这些，”谢娃指了指满地的队友尸体。“就算走，我们也要一起走。”

“我不光是为了任务而来，”我将心底的事情告诉了谢娃。“不久前我收到情报，我的一个老搭档还活着。一开始，我还不太相信，但当我看了Delta小队的数据，我确信了，吉尔还活着。”

“你是说数据文件里的那个女人？你还不知道是不是同一个人呢！”谢娃一定觉得我疯了。“我们是搭档，我能确定。”我对此坚信不疑。说罢，我转身而去，并不想和谢娃在这一点上做太多的纠缠，因为我在来这里之前决意已定，不找到吉尔的下落我绝不回头。“我没多少时间了，我一定要找到她！”

“等等！你不能一个人去！克里斯！等等！”谢娃看我一意孤行，也无法让我背身而去。“我和你一起去！我的同胞也正在死去，我无法弃之不顾。”

“你确定要跟我一起去？那你要明白，从现在起就没有命令了，只有我们。”我盯着谢娃的眼睛说。

“我们是搭档，至死不渝。”谢娃的话让我想起了吉尔，我没法拒绝她。

Chapter THREE



在路上，我把我和吉尔的事情告诉了谢娃。“吉尔和我当时在追捕名叫阿尔伯特·威斯克（Albert Wesker）的人，他是安布雷拉的最高执行官，也是我们S.T.A.R.S.小队的领导。浣熊市事件之后，我在洛克福特岛再次找到了他，自那之后我们一直在跟踪他。几年前我们收到一条可靠的线报，是关于安布雷拉创立者奥兹威尔·E·斯宾塞（Ozwell E. Spencer）的，所以我们找到他，希望能通过他找到威斯克。等我们在斯宾塞庄园里找到他的时候，他已经死了，但我们有着更惊人的发现，那就是杀死他的威斯克就在我们面前。而威斯克的能力已经大大超越了当年在洛克福特岛那时的他，我与吉尔奋力相搏，也根本无法伤到他分毫。就在我即将被威斯克杀死的时候，吉尔奋不顾身地救了我，她抱着威斯克跳下了悬崖，那是我与她最后一次并肩作战，也是我最后一次见到她。她的尸体没有被找到，总部只能宣布她已殉职。但是我对这一点一直抱



有疑惑，而我在之前的文件里看到的人很像她，我必须确认她是否还活着。”

“你们……很亲密吗？”谢娃听完我的故事，望着我问道。

“我们是搭档。”我用非常肯定的语气回答她。

谢娃也告诉了我她加入BSAA的原因。在她很小的时候，她的父母在安布雷拉公司的一次意外中不幸遇难，而那次意外被掩盖了起来，托词是恐怖分子的生化武器造成的。长大后，她了解到，那次意外根本就不是意外，那只是安布雷拉在当地进行的一次生化武器实验，当时安布雷拉要最后测试一次他们最新的武器，工厂被选为随时可以遗弃的试验场。在测试结束之后，安布雷拉施加压力封锁了整个事件的消息。在政府军队的协助下，工厂连同整个小镇被摧毁，谢娃称之为家乡的小镇被从地图上彻底抹去。之后，一个偶然的机会，她被带到了美国，以优异的成绩在大学毕业。虽然安布雷拉在几年前就已经被彻底解体，但是谢娃对安布雷拉，以及一切像安布雷拉一样的组织的恨意没有褪去丝毫。随后她加入了BSAA，进入了约什带领的队伍，在完成自己的训练之后，她被选为BSAA特工，参与了遍布全球各地的行动。

“生化武器要为我父母的死负责，必须有人要为此付出代价。”我能从她言语中听出那种刻骨的仇恨。“但一个人的力量总是有限的，哪怕你这样的超级英雄，克里斯。”

“我可不是什么超级英雄，以前不是，将来也不会是。”在我心中，我只是一个让搭档赌上了自己性命才活下来的懦夫。

“但我们齐心协力，一定能办到，让我们为牺牲的战友们而战吧！”

穿过危机四伏的沼泽地，照片上的油田赫然在目，各种大型机械仍在运转之中，但已经没有任何活人的气息。虽然机器在轰鸣，但是死一般的寂静让我们不得不万分小心。忽然我听到一阵踉跄的脚步声，举枪向那边瞄过去，而我所看到的，也是一个黑洞洞的枪口。

“约什？你还活着？”谢娃认出了这个遍体鳞伤的人。“你……你怎么来这里的？”谢娃扶住气力不支的约什，以免他倒下。

“我们在港口遭到了袭击……然后……我就跑到这里来了……”约什看来刚刚经历过一场惨烈的战斗。

“那其他人呢？”谢娃问道。

约什沉默了一会儿，而我们也明白了答案。“你们怎么还不撤？”约什抬头看着我们说。

“我们还有事情没了结。”谢娃告诉

约什。"你给我们的照片中，有几张好像是生化武器实验室内部的，其中有一张照片上是克里斯的朋友……"

谢娃的话还没说完，窗外传来了恐怖的嘶叫声，原来这又是这些村民设下的一个圈套，引诱我们来到这个"口袋"里，而现在就是他们收紧"口袋"的时候了。

"我们待会儿再聊天吧……"约什挣扎着站起来，走到房间中间的电梯旁。"你们掩护我一下，我看能不能启动这部电梯。"

狂暴的村民从各个窗口蜂拥而至，我和谢娃二人奋力阻截他们的进攻，为约什争取任何可能的一分一秒。就在我们觉得已经力挺不住的最后关头，约什打开了电梯的电子锁，在电梯门关上的那一刹那，我看到那些张牙舞爪的村民几乎贴上了电梯门……

"前面还有一个新港口，那里有可能是艾尔文歇脚的地方。"约什指着前方那个高塔的方向。但这一路依然是危机四伏，所有埋伏在这个油田的村民都倾巢而出，我们只好且战且退，尽快往新港口的方向跑过去。

奋力赶到了港口，一艘小型货轮正停靠在口岸，而艾尔文果然就在船上。"等等，那不是……？"眼尖的谢娃看到一个熟悉的身影，早先从矿区救走艾尔文的那个蒙面人刚刚跳上一艘快艇，疾驶而去。

就在这时，艾尔文也发现了我们，却对我们的到来一点也不吃惊，反而发出讽刺的讥笑："来得早不如来得巧啊！你们刚好赶上了烟花表演！"

闻毕此话，我们身后的油田忽然发生了剧烈的爆炸，看来艾尔文是想把这个地方夷为平地，莫非是为了洗脱所有的罪证？不过已经没有时间让我们考虑这些，约什跳上港口的另一艘快艇。"快，上来！"

等我们发动快艇的时候，艾尔文的货轮已经驶离了港口，约什开足马力追了过去。看到我们紧追不舍，艾尔文试图利用船体的优势用撞击将我们弄沉，可约什也不是吃素的，不仅灵巧地躲开了货轮，还给了我们登上货轮的绝佳位置与时机。终于，我们将艾尔文逼上了绝路，在甲板上的他，再也无路可逃。

"你们俩还没死啊？"艾尔文收起了奸诈的笑容，用恶狠狠的目光盯着我们俩。"你们把我整得很糗啊。你们以为是谁策划了整个行动？这样的研究是没法靠自身筹集资金的！"艾尔文说的话我一句也听不明白。"每个人都瞧不起我，但再也不会了！我比你们想像得还要厉害！"说罢，艾尔文拿起手中的针剂，猛地向自己的脖子扎去，腥红色的液体慢慢注入他的身体，我已隐约感觉到那支针剂是什么，但已经来不及阻止他。

果然，艾尔文的身体开始发生巨大的变化，不断有新的组织从他的身体中破壳而出，很快甲板就已经容不下他了，这头如海龙般的巨兽一个猛子扎到了海里，瞬间失去了踪影。但很快，一个比货轮还要庞大的巨兽从海中钻了出来，嘴部分为三瓣张开了血盆大口，而在这血盆大口中，一个勉强能看出是个人形的物体，顶着艾尔文的脑袋，向我们狂笑着。"我这身打扮怎么样？"

也许是艾尔文意识到自己已经走投无路，竟然将生化病毒注射到自己身上，把自己变成了怪物般的生化武器。而这头巨兽不仅有着粗壮的触手，阔大的嘴部恨不得能一口将货轮吞下肚子。艾尔文此时已经彻底失去了人的理智，疯狂的拍打着货轮，誓要将我们送入鱼腹。然而艾尔文毕竟不是达尔文，他忘记了生物进化的基本规则，世界上灭绝得最快的物种，往往是那些体积庞大的物种，这种突然的变异毕竟是不完美并且违反生物进化规律的。他所变成的巨兽，弱点也随着他的体积而增大了，艾尔文的本体最终像一块增生组织一样被排斥被抛弃。

"该死的艾克塞拉……这么好的东西我用不上……"躺在地上的艾尔文抽搐着，继续说着我听不懂的话。

"艾克塞拉？"在我印象中，这个名字是第一次出现。不过我没兴趣跟他玩捉迷藏。"研究所在哪里？回答我！"我将手中的照片拿给艾尔文看。

"BSAA……哼……你以为你们俩什么都知道吗？"艾尔文继续奸笑着。"世界的平衡正在改变，你们俩完全没有注意到，Uroboros 计划将改变这一切！"

"什么改变？你究竟在说些什么？"面对着我越来越听不懂的话，我有些出离愤怒了。"Uroboros 计划又是什么？！"

"克里斯！"地上的艾尔文又猛烈地抽搐起来，谢娃担心我的安危。

"克里斯？你就是克里斯？"艾尔文听到我的名字，脸上露出更加诡异的微笑，这让我更加愤怒。"你的答案就在前方，克里斯……就在那个洞穴里……只要你能活着到那儿……但这并不能改变什么……你根本就搞不清楚状况，哈哈哈哈……"

艾尔文的声音越来越虚弱，双眼逐渐无神，抽搐也慢慢停止，这也意味着这个疯子的生命走到了尽头。因为这个线索，我来到了非洲，以为可以找到答案。但我现在找到了艾尔文，不仅没有找到答案，反而让疑团更加增大了。我已经别无选择，只能继续前进，不光是为了吉尔，还有可怕的"Uroboros 计划"。我不知道最终的谜底是不是在艾尔文说的那个洞穴里，但我只能义无反顾。

约什知道他已经劝不住我们，亲自驾船把我们送到了艾尔文说的那个洞穴的入口，谢娃认出了那个蒙面人开过的快艇就停在这里，看来艾尔文没有欺骗我们。"我会联系总部，争取取消撤退的命令，我也会尽量来增援你们，你们一定多加小心。"说罢，约什告别了我们。他已经尽了最大努力，接下来的路，得靠我们自己走。

这个洞穴比我们想像得要大得多，内部甚至还有远古建筑的遗迹，难道研究所设立在这样的一个地方？我们百思不得其解。

一个圆形的花坛引起了我们的注意，红艳绚丽的花朵肆无忌惮地绽放，绝美中透着一股令人不寒而栗的惊悚。"它们是怎么在地下存活的？"谢娃很疑惑。

"这绝不是一般的花朵。"我隐隐约约感到我们慢慢在接近答案，在这些花坛周围，一些管道和实验设备铺设在周围，忽然，一个废弃的脏兮兮的铁柜引起了我的注意。我走上前去，用手拂去表面的灰尘和泥土，一个熟悉的标志出现在我眼前。"安布雷拉……"这个伞形标志几乎是我所有噩梦的开始。

"什么？"谢娃听到这个词也非常惊讶。"安布雷拉在这里做什么？"

"我也不知道。"我站起身，看着周围的设施，那边还有一些帐篷，上面竟然有三胞公司的标志。"这些设施看起来不像被遗弃的样子，看看这些三胞的标志，难道他们在合作？"

"反正这个地点是他们想保密的。"谢娃谨慎地扫视着周围。

"难道这就是艾尔文说的'答案'？"我想不出这些东西有什么关系。

"不知道……但很明显，这里与安布雷拉有些关系，这可不是什么好兆头。"谢娃摇着头说道。

"回头再担心这个问题吧，我们先去找到吉尔再说。"

终于，我们来到了研究所的内部，这个设施非常完善的研究所不仅规模庞大，结构也非常复杂，内部迷宫般的设计让我们转了好一会儿。同时我们也更加意识到事情的严重性，生化武器的研究在这里已经进入了非常高级的阶段，各种生物的活体实验已经在进行，而成群出现的舔食者可以随时要了我们的命！

而在这个研究所的最深处，一个环形结构的设施令我们叹为观止，这个设施上不见顶下不见底，一个个巨大的培养皿被整齐地安放在四周，中间一部圆形平台电梯可以随意在各个楼层间来回，以便监控每个培养皿的状况。

"照片里有这些设施！"谢娃认出来这是什么地方。

"那就是说，吉尔有可能在这里？"我心中不免有些激动。

正说着，警报声想起，不过似乎不是冲着我们来的。一个培养皿闪着红光，打开了前盖，里面竟然是一个人！松开了固定设施后，这个人掉下了深不见底的底部，就像是一个被废弃的实验品那样，难道他们已经开始用人体进行试验了吗？！

回想起那张照片，我心中一阵不详的预感。转身跑向平台上的电脑，试图在里面搜索吉尔 · 瓦伦蒂安的名字。我不知道现在是一种什么感觉，我既希望找到她，又不希望找到她，这令我的心非常纠结。

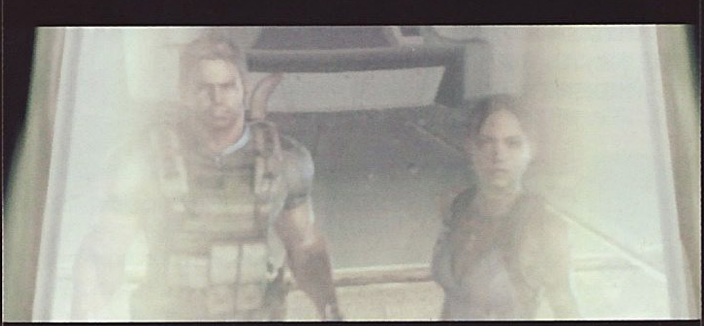
吉尔的名字还是出现在了屏幕上，这令我又惊又喜。随之平台开始向下转动，好像是要去向吉尔所在的楼层。平台移动得很缓慢，这也让我看清楚有无数个培养皿，多到我完全无法想像，天知道他们绑架了多少无辜的人来作为实验品。

突然，平台停住了，我仍旧没有看到吉尔的培养皿，只看到一个巨大的类似螃蟹的生物向我们张开了血盆大口。如果说之前的那些怪物都是艾尔文释放出来阻止我们的，那这一只又是怎么回事呢？难道在这背后还有人？会不会是艾尔文说过的艾克塞拉呢？

已经没有时间让我们去考虑这些，现在的当务之急是先搞定这只大螃蟹。它显然比之前的那些生化武器要先进许多，尤其是弱点的暴露远比之前的要谨慎，但也并不是没有对付它的办法，深不可测的底部成为了它永远的坟墓。

随后平台继续移动，并停在了吉尔所在的楼层。一个培养皿向我们移动过来，这就是吉尔的培养皿？我也不知道我到底想不想看到吉尔出现在这里，难道这里就是我一直追寻的答案？在我的疑惑与忐忑不安中，培养皿慢慢开启……

（未完待续）



4月新番收看指南

文 九兵卫

4月很快便要到了，每年的这个时期不管对于广大漫迷还是动画公司来说，都是一年中最热闹的季节。如何做到心中有本明白账，不漏过任何一部适合自己的佳作，这也是一项不小的难题。本期小九就给大家带来4月新番详细的收看指南，以方便各位有选择地进行观看。让我们以最充分的准备来迎接新番狂潮的到来吧！



10月番和1月番已经陆续完结，想必各位漫迷也开始寻找新的目标了吧。总体来说，今年以《钢炼》打头阵的4月新番动画，数量和质量都很不错，让人眼花缭乱。本期就让九兵卫给我们带来部分重点4月新番的收看指南，剩下未提到的新番我们也将在今后的栏目中继续给大家介绍。

Part 1 火热原创新番

轻音!

原名 けいおん！ 制作 京都动画

声优 丰崎爱生，日笠阳子，佐藤聪美，寿美菜子



春天是新生们选择社团的时候，原本即将面临废部的“轻音部”也迎来了新成员的加入，虽然仅有四名女生，但围绕着音乐，新学期的生活也将发生各种各样有趣的事情。

这两年京都动画在FANS中间的人气越来越高，随着《CLANNAD》第二季的完结，很多人都非常关心京都下一步作品的计划。很遗憾，它并不是大家翘首以盼的《凉宫春日的忧郁》第二季，而是这部由同名四格漫画改编的全新作品——《轻音！》。本作的整体风格很接近于《幸运星》，以校园题材为主打内容，故事类型会相对比较轻松。



当然，既然是和音乐有关，相信歌曲和配乐部分也将是本作的一大看点。打着京都动画主力制作团队四月力推新作的名号，《轻音！》到底是否会给我们带来惊喜，这还是非常令人期待的。

一句话评价 京都动画缔造新收视奇迹？

香格里拉

原名 シャングリ・ラ 制作 GONZO

声优 高桥美佳子，有贺由衣，井口裕香，石井真



在不远的近未来，地球温暖化不断加剧，东京成为了一座热带森林都市。部分拥有特权的居民住进了建造在空中的塔状都市阿特拉斯，而大多数平民只能在地面恶劣的环境中艰难地維持生存。此时，一个名叫北条国子的少女站了出来，她盼望着找寻到人类真正的香格里拉。

一看到《香格里拉》的宣传海报，很多人应该都会有眼熟的感觉。没错，本作的人设正是大名鼎鼎的插画家村田莲尔（代表作：《青之六号》等）。虽然GONZO很早就宣布要将这部获得日本SF科幻小说大奖的佳作改编成动画，但直到今年春天才算是正式尘埃落定。优秀的剧本加上出色的人设，GONZO应该不会辜负我们的等待，喜欢科幻类作品的人不妨多关注一下。



一句话评价 SF剧本与人设的最佳结合。

BASQUASH!

原名 バスカッシュ！ 制作 satelight

声优 下野宏，伊藤静，中村悠一，钉宫理惠，花泽香菜



一句话评价 河森正治最新力作。

在阿斯达修行星上，一种叫做“BIG FOOT”的大型机器人是人类社会中必不可少的工具。而BFB(BIG FOOT BASKETBALL)则是这个星球上最受欢迎的篮球比赛。名为丹·JD的少年，妹妹死于BIG FOOT造成的事故一直令其难以释怀，直到一名少女的出现，他对机器人的认识才慢慢开始转变……

本作的导演河森正治，凭借去年《超时空要塞 边境》的大热而被很多人所熟知。今年他再度出山，给我们带来了这部《BASQUASH！》。



虽然作品本身理应划归为机器人动画，但少年励志类题材的定位以及体育竞技要素的加入使得《BASQUASH！》并不会出现太多激烈的战斗场面。不过说回来，热血与青春这两大主题，也同样应该是大家所喜闻乐见的。

Part 2 人气动画续作

钢之炼金术师

原名 钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 制作 BONES

声优 朴璐美，钉宫理惠，三木真一郎，折笠富美子



根据原载于《少年GANGAN》、由荒川弘所著的同名漫画改编的《钢之炼金术师》，不用介绍大家应该都很熟悉。今年4月，爱德华以及阿尔方斯兄弟俩和炼金术的冒险故事将再次展开。

《机动战士高达OO 第二季》完结后，接过土六档重任的便是《钢之炼金术师》。不管是作品本身素质还是在FANS中的影响力，《钢炼》的续作都绝对称得上4月份最受关注的新番。尽管距离2003年动画版首次上映已经过去了5年多的时间，但很多人至今仍然记得当年的那场轰轰烈烈的《钢炼》狂潮。这次动画版重新开始长期放送，相信版权拥有方Square Enix也会趁此机会展开新一轮的“圈钱”行动。



一句话评价 “钢炼”旋风重出江湖！

需要提醒大家的是，《钢炼》的续作中除了朴璐美和钉宫理惠两位主力声优继续参演之外，其余主要角色的声优阵容将发生很大变化。而凭借前作一举成名的监督水岛精二（同样也是《高达OO》的监督），本次也将不参与动画的制作。

旋风管家 第二季

原名 ハヤテのごとく！第2期 制作 J.C.STAFF

声优 钉宫理惠，白石凉子，田中理惠，若本规夫，伊藤静，植田佳奈

家财万贯的娇蛮大小姐三千院，欠债一亿五千万的万能管家绫崎飒，看似普通的主仆关系由于两人性格以及生活背景的差异而引出了一场场令人哭笑不得的闹剧……



今年的4月，对于广大“钉宫病”患者来说无疑是幸福的，两部主打新番都将由钉宫理惠来饰演主角。这部小学馆近年重点打造的漫画改编动画，原作为畑健二郎，除了充满夸张效果的场面以外，三千院公馆以及白皇学园中个性突出、极尽吐槽之能的配角们也是非常吸引人的一大亮点。第一季动画还经常对OTAKU的生活进行颇为“应景”的恶搞，相信第二季也将继续沿袭这种风格。



此外，为新一轮动画打头阵的《旋风管家》OVA目前已经发售，分DVD和BD两个版本。不仅第一季的全体角色都会在OVA中登场亮相，三名将于第二季中出现的新角色也有露面，FANS可以先行观看来热热身。

一句话评价 当最强战斗管家遇上娇蛮千金……

片名 女皇之刃 流浪的战士 一句话评价 八仙过海的美少女对战。

片名 咲 SAKI 一句话评价 萌少女的麻将对决。

Part 3 游戏改编动画

战国BASARA

原名 战国BASARA 制作 Production I.G
声优 中井和哉，保志总一朗，森川智之，朴璐美，子安武人，能登麻美子



人气颇高的"《战国BASARA》系列"近年在玩家中的口碑一直都非常不错。虽说同样是以战国历史为题材，但个性十足的武将以及略带夸张的演出效果令其走出了一条和"《无双》系列"不同的道路。



玩过《战国BASARA 2》的玩家应该都会对游戏中穿插的过场动画印象很深吧，能改编为动画，对于广大FANS来说是最兴奋不过的消息了。TV版动画仍将由Production I.G制作，声优阵容保持不变，剧本方面也基本会以游戏为蓝本，喜欢原作的玩家可以体验到原汁原味的乐趣。四月上旬，PSP版的《战国BASARA 战斗英雄》也将发售，相信FANS一定能过足瘾。

一句话评价 战国活剧华丽再开！

泪洒三重冠

原名 ティアーズ・トゥ・ティアラ 制作 WHITE FOX
声优 中原麻衣，后藤邑子，石井真，小清水亚美，植田佳奈



帝国的祭司将拥有星之祷告能力的盖尔族少女绑架至神殿，企图通过她的力量来复活传说中的魔王。然而仪式失败后，一名白发的男人从神殿深处走了出来，难道他就是魔王？



去年夏季发售的PS3游戏《泪洒三重冠》移植于同名PC游戏。PS3版除了保留基本剧情以外进行了大幅重制，甘露树的精美人设以及豪华的声优阵容给玩家留下了很深的印象。也正是因为如此，AQUAPLUS当然不会浪费这样一个打造全新品牌的机会，TV动画的预告片早在PS3版游戏中便已经公布。虽说动画的人设和精致程度肯定要比游戏要弱一些，但动画的整体制作水平在同类作品中依然还是很高的。就目前情报来看，同样具有幻想风格的本作甚至大有赶超前辈《传颂之物》的潜力。

一句话评价 以感人至深的剧情制胜！

战场的女武神

原名 战场のヴァルキュリア 制作 A-1 Pictures
声优 千叶进步，井上麻里奈，樱井孝宏，桑岛法子



战火中的欧洲，加利亚公国长期夹在两大帝国的战争缝隙中，留学返回故乡的威尔金遇到了阿莉西亚，严峻的形势让他当上了义勇军第三中队第7小队的队长，两人也走上了为守卫祖国而英勇战斗的道路。

世嘉的《战场的女武神》堪称去年游戏业界的一朵奇葩，水彩渲染的画风加上细致感人的故事，令其赢得了很多玩家的称赞。尽管销量并不算太高，但游戏的素质以及制作方式却是值得同类作品所学习和借鉴的。



将《战场的女武神》改编为动画，无疑让玩过游戏的玩家能再次体验深度原作，也同时给了更多的人有机会了解这部优秀的作品。另外，由于游戏原作的类型是策略角色扮演，所以节奏比较慢，从这点来说，动画版的剧情要紧凑和连贯许多，也更利于观看。值得关注的是，TV版动画的音乐仍然由崎元仁负责，声优也全部沿用了游戏的原班人马。

一句话评价 战场上的勇气与爱情。

Movie 电影《巫山历险记》Race to Witch Mountain

类型 冒险、喜剧、科幻 上映日期 2009年3月13日（美国）



本片改编自1975年版的《Escape to Witch Mountain》，讲述了一个拉斯维加斯的出租车司机竭尽全力保护一对有超能力的兄妹，以免其超能力被坏人利用的故事。电影的原作在1975年上映时曾受到不错的评价，而这次的翻拍版更是噱头不小，请来了公认为施瓦辛格接班人的肌肉男文·迪塞尔担当主演，他与两个小毛孩的对手戏相当值得期待。目前本片已经在北美上映，相信不久之后我们就能看到DVD版了。



Movie 电影《守望者》Watchmen

类型 动作、科幻 上映日期 2009年3月6日（美国）



美漫改编电影在这几年间越来越被看作是一块大大的肥肉，特别是人人都喜欢的超级英雄题材，虽然质量未必见佳，不过票房却都不错。不过，本作却是瞄准了深度二字而来，力求给观众带来截然不同的感觉。本片的漫画原著被称为是最有内涵的超级英雄漫画：政府利用一批有特异功能的人士组成"守望者"，协助政府平息暴乱，而这群守望者则被平民反对、抗议，只得选择退隐……这个背景设定在诸多美漫中确实不常见。另外要说的是，本片的导演是曾拍摄《300勇士》的扎克·施奈德，相信他应该能对原著的独特风格有恰到好处的诠释。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Anime 动画《最终幻想VII 再临之子 完全版OVA》

FFVII Advent Children Complete OVA

上市时间 2009年4月16日

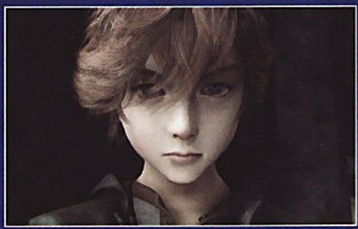




喜欢FF VII的玩家又有好消息了！即将于4月发售的BD版《最终幻想VII 再临之子 完全版》将不仅包括《最终幻想XIII》的试玩版，还会收录以编剧野岛一成原著小说《通往笑容之路 最终幻想VII》的"丁塞尔篇"所改编的OVA动画。

新OVA以本篇故事完结2年后为背景，叙述星痕症候群已痊愈的丁塞尔与"世界再生组织（WRO）"首席里布（Reeve，原神罗公司都市开发部门负责人、机器猫凯特·西斯（Cait Sith）的操纵者）在入队面试对谈中所透露的过去悲伤经历。虽然SE尚未公布关于本作更多的情报，但可以肯定的是，OVA的剧情将对于整个系列的世界观起到非常重要的补完作用。

此外，这部OVA由曾经参与过《神之少女》、《黑执事》的A-1 Pictures来制作，该公司同时也负责即将开播的PS3游戏改编动画《战场的女武神》，不知两者在风格上是否会有些许神似呢？



多边共享区

ENTER THE GAME

往往熟悉的实物都有你所不知道的一面，就像目前大红大紫的“《GTA》系列”和“《生化危机》系列”一样，当它们被收录到“吉尼斯世界纪录”之后，我们才发现，原来这两个伟大的系列已经创造了如此之多的奇迹，此时此刻作为游戏玩家来说也应该感到无限的自豪吧，本期晴天就为各位带来了这两大系列刚刚被载入的成绩。“多边小百科”得到了很多读者的支持，也有很多读者给我们提出了非常好的建议，在这里感谢各位读者的支持，欢迎各位来信告诉我们在今后的“多边共享”中希望看到什么内容。

游戏文化 多边共享区

第3届日本声优大赏

九兵卫提供



2009年3月7日，一年一度的日本声优大赏在秋叶原UDX剧院召开。日本声优大赏（声优AWARDS）是日本最权威的声优颁奖礼，由集英社、角川书店、小学馆等多家出版以及媒体机构共同举办，通过投票来选出一年中在不同领域表现最为出色的声优。而今年刚刚是第3届。

获得今年最佳男主演奖的是神谷浩史，大家对他应该并不陌生。出道15年的神谷浩史给我们带来过很多优秀的作品，他一直是“《无双》系列”中浅井长政的御用声优，去年还参与了《心灵传说》的配音工作。2008年，神谷浩史出演了《机动战士高达OO》、《超时空要塞 边境》等多部热门动画，尤其是他在《夏目友人帐》中的精彩表现给人留下了很深的印象。

而获得最佳女主演奖的钉宫理惠则可以说是众望所归了。连续两年错过此项，凭借2008年的出色表现，终于如愿以偿。除了塑造了很多动画角色以外，钉宫理惠也频频参与游戏的配音工作，去年的《无尽的未知》、《女神侧身像 负罪者》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》、《女神异闻录 PERSONA4》等多部作品中我们都能听到她的声音。要说到她最近饰演的游戏角色，那就是刚刚上市的《偶像大师SP》中的水濑伊织以及《如龙3》中的遥。

其他部分奖项获奖者如下

第3届日本声优大赏获奖名单	
最佳男主演	神谷浩史
最佳女主演	钉宫理惠
最佳男配角	井上和彦、杉田智和
最佳女配角	远藤绫、泽城美雪
最佳新人（男）	冈本信彦、梶裕贵
最佳新人（女）	阿澄佳奈、户松遥
歌唱奖	中岛爱
海外FAN奖	福山润

新版Mega Drive再度登场

多边形提供



相信对现在很多玩着PS2长大的玩家来说，对于世嘉公司曾经是一家硬件公司的印象已经不是很深了，虽然这家公司在当年与任天堂的死斗中没有占到一点便宜，而后与业界新秀索尼的正面碰撞中黯然溃败，但那些经典的主机和经典的游戏在早一批玩家中留下了难以磨灭的情怀，想当年世嘉公司的MD、SS和DC都曾在国内一度获得了比任天堂和索尼的主机更高的支持率呢！

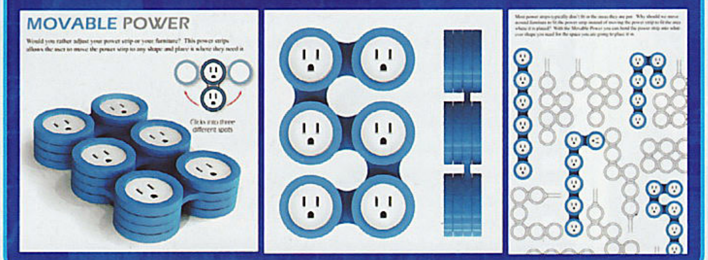
如今，美国的Blaze公司（以生产主机周边为主）决定在今年重新推出当年在美国风行一时的世嘉Mega Drive主机的新型号！主机性能方面没有任何变化，外形方面进行了重新设计（说实话，没有原版造型好看 -_-b），并且随机配备了两个经典的MD六键小手柄，而更重要的是，主机中直接内置了多达15款的世嘉经典游戏，包括《索尼克》、《兽王记》、《战斧》等当年大受好评的名作！这款新版的MD主机预定将在2009年4月24日发售，不过目前售价还没有确定，相信这款已经“被淘汰”的主机价格应该不会太贵，新老玩家都可以趁机来缅怀一下这位当年红极一时的“主机新秀”吧！



够囧的插座

炎骑士提供

编辑部里有很多人都对各种电子产品感兴趣，小炎我自然也不例外。然而，当这些七七八八的设备堆满我的案头的时候，另一个问题就不得不认真面对了，那就是电源插座的问题。PS3、X360、电脑、显示器还有手机，各种设备的电源适配器已经将宿舍里的排式插座塞得满满当当了。不过，前几天在网上闲逛的时候，无意间发现了这样一款样式奇特的插座，它的插孔样式真的十分“囧”，不过用起来的感受却一点也不囧。可以像贪吃蛇一样向不同角度扭动的独立单元还可以保证各种不同制式的插销在使用过程中“不打架”。而且，就算是在不用的时候，这款插座也是一件不错的装饰品，把它挂在写字台一旁，偶尔瞧上两眼，那一个个“小囧脸”会瞬间扫光你烦闷的心情。



女洞穴探险者的亲身体验

雷电提供



▲重制版大幅进化的游戏画面。

Irem Software于1983年发售的的经典名作《地底冒险》是一款洞窟探险动作游戏，玩家要闯过重重难关到达洞穴最底层找到隐藏的秘宝。其重制版《大家一起的地底冒险（みんなでスペランカー）》大幅强化画面、支持4人联机，预订于3月中旬在日服PSN上提供下载。除了游戏的变革，这次的重制版还带给我们另外一个惊喜。

在3月13日展开的游戏试玩会上，发行商将游戏本来的主人公稍稍改变了一下性别，重新将角色的外套设计成超短款的洞穴探险装备。相同的颜色搭配，卡通的探险道具，这些游戏中的元素与美女搭配在一起给人一种怪异但充满灵性的感觉。在会场上还提供了美酒哦！足可谓美酒配佳人，游戏乐无边！



▲身穿红蓝的洞穴探险装，脖子上挂着照明灯，背后背着大工具包，手中拿着“可爱”的武器，满面的笑容让你有一种无法拒绝的奇异冲动。我知道你看到这个颜色、这个造型的时候想到了谁，我就是不说出来……

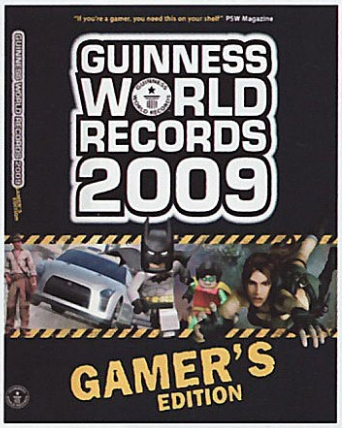
▶这是会场提供的美酒，标签很有新意，象征着这「地底探险之王」会如美酒一样香甜可口。是不是对你的胃口呢？



2009年吉尼斯世界纪录游戏版



作为“人类极限挑战”的一种象征，每年在世界各地都会诞生无数让人啧啧称奇的“吉尼斯世界纪录”，而在各位读者熟悉的游戏界中，“记录”的定义往往就会产生一些微妙的变化，即可以是游戏内容的横向比较，也可以是对游戏制作成本、游戏制作团队的归纳与总结，这也正是我们今天要为大家介绍的“吉尼斯世界纪录游戏版”。在今年最新公布的榜单（Guinness World Records 2009：Gamer's Edition）中，除了最直观的销量数据外，一些游戏幕后的有趣故事显然更容易激发大家的阅读欲望，而如果看完以下的“小道消息”后大家还觉得不过瘾的话，也可以登陆“吉尼斯世界纪录游戏版”的官方网站（http://gamers.guinnessworldrecords.com）了解更多的信息，说不定还有更多的惊喜等着你哦。

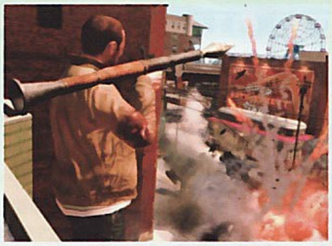


《横行霸道》系列

记录①

首日销售最成功的作品

2008年4月29日发售的《横行霸道Ⅳ》第一天就创造了3亿1000万美元的销售业绩，是去年众多影迷追捧的《蝙蝠侠 黑暗骑士》首日上映票房的5倍多。



记录②

配乐最多的游戏

在《横行霸道Ⅳ》发售前，游戏配乐最多的纪录一直都由《横行霸道 圣安德里亚斯》的156首保持着，现在的最新记录为218首。

记录③

史上最具争议的电视游戏

由本作引发的现实中的“刑事案件”对于大多数玩家来说可能并不稀奇，目前仅官方统计的相关案件就达到了4000件以上，而这也是直接导致本作在泰国禁止销售的直接原因。

记录④

史上配音阵容最强大的游戏

这里所指的“阵容强大”并不是指配音的名角众多，而只是配音演员的数量。因为在《横行霸道Ⅳ》中包括174名专业演员在内，共启用了861人来完成游戏中所有人物的配音工作。

《生化危机》系列

记录①

改编电影三部曲最早的电视游戏

到目前为止，根据“《生化危机》系列”故事背景所改编的电影共有三部，分别为《生化危机》（2002年）、《生化危机Ⅱ 启示录》（2004年）、《生化危机Ⅲ 劫后余生》（2007年），女主人公的扮演者Milla Jovovich（米拉·乔沃维奇）相信也给很多国内玩家留下了深刻的印象。

记录②

票房最高的游戏改编电影

虽然在很多玩家心中都存在着“游戏改编电影必然雷人”的固有印象，不过当你看到以下三部电影的票房数字时估计就要大跌眼镜了：《生化危机》全球票房2亿7600万美元、《生化危机Ⅱ 启示录》全球票房1亿4700万美元、《生化危机Ⅲ 劫后余生》全球票房1亿2900万美元，这是不是也从一个侧面反映了“《生化危机》系列”在全球范围内超高的关注度了呢？



PS改变当今世界



英国科学协会的20位科学家日前选出了改变当今世界的十项发明创造，SONY的PlayStation赫然在列。

PS入选的理由是：这种游戏机是索尼又一种改变全世界的发明创造。它的问世让电视游戏不再是孩子们的专利，它令电视游戏第一次闯进了成人的娱乐世界。

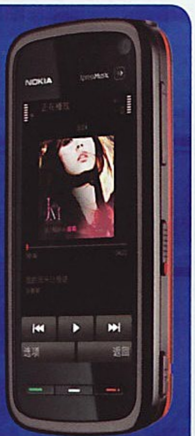
但该协会同时指出：自从1994年诞生之后，PS家族的第一代和第二代产品都是家用游戏机市场上的主导产品。但由于任天堂和微软等公司同类产品的竞争，PS家族的第三代产品很难延续先辈的传奇。

该协会评出的另外九项改变当今世界的发明创造是：全球定位系统GPS、索尼Walkman随身听、条形码、预制食品、社交网站、短信、电子支付、电磁波和运动休闲鞋。能和这九项发明创造相提并论，足以证明PS家族的地位了。

（转自西班牙《世界报》3月14日文章）

Nokia 5800 XpressMusic

玩乐·分享·触控



手里拿着炫目的iPhone时，您是不是总感觉这台全世界时尚潮人的宠儿总有些不尽如人意呢？如果您恰好又不愿去摆弄多普达那些安装着复杂智能系统的大屏幕手机的话，那么这款NOKIA经典系统的继承者——Nokia 5800XpressMusic手机就是您的最佳选择。

5800拥有一块3.2英寸、1670万色、360×640分辨率的全触摸屏幕，从实际效果来看绝对比市场上的大多数手机明显高出一筹；内置320万像素卡尔蔡司认证镜头，支持自动对焦，并附带双LED闪光灯；内置GPS全球卫星导航系统，支持A-GPS辅助导航，随时掌握自己的准确位置；手机的接口也丰富多彩，包括TF卡扩展槽、3.5毫米标准耳机接口以及TV-OUT接口等。当然，作为一款音乐手机来说，它的音频播放功能相当强大，简洁漂亮的播放界面让我们在流畅地欣赏音乐的同时更能够得到视觉上的享受。不得不提的是，5800虽然采用了诺基亚专门为全触屏手机开发的SymbianS60第五版操作系统，但对以往软件的兼容性相当不错，算是一个意外的惊喜。

您还在等什么呢？快去体验一下新时代的诺基亚吧！



多边小百科 GAMEPEDIA

上一期“多边小百科”为大家介绍了卷轴时代之前的平台游戏，众多的经典作品是不是也勾起了您的一丝回忆呢？今天就让尼亚带大家继续探索平台动作游戏的发展之路吧。

文 尼亚



平台动作游戏 2nd
PLATFORM GAMES 2nd

一、一路到尽头

由《超级马里奥兄弟》引发的卷轴游戏浪潮席卷了全世界的每一个角落，很多人在当时认为游戏就是“马里奥蹦跳着顶砖块吃金币”，随之而来的就是各种类似的游戏，大家都欣喜地全盘接受。大家快乐地顶着蘑菇，踩着酷栗宝、吃着金币，但是我敢肯定你有过在关卡中一直向前走，错过了身后重要东西而后悔莫及的经历。

你掉转身往回走，却在空白的左版边被无形的墙壁阻挡住来时的路，你愤怒地挣扎，但是无论怎么撞、怎么跳也没有丝毫进展，接着你镇定地在脸上露出一丝苦笑，“下次要长记性啦！”只能如此告诉自己，“这也是有道理的！如此设计是制作者为了提高游戏难度啦！”我不想让你曾经总结出的理论在这个时候转变成一个错误的概念，因为这样也确实是提高了难度……但是当时的实情是这样的：鉴于FC等8位机的硬件机能，平台游戏的卷轴关卡在同一时间只能向一个方向滚动（大多数时间都是水平方向从左到右），所以当你托梦给宫本茂大神的时候，带着红色鸭舌帽（上面一定写着一个M，因为我想没人愿意戴那顶写着L的GREEN帽子吧……）的他会说：“这次是真回不去……”

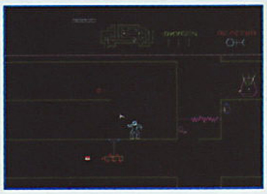


这种限制就意味着设计者只能将全部灵感局限在一条关卡中。或者，可以将关卡分为很多小段，然后每个小段落都能向不同的方向卷轴，这样做的例子有《银河战士》、《洛克人》等经典作品。当然，在机能充裕之后，还是有很多游戏延续着没办法走回头路的设定，这就像同样因为机能原因，马里奥第一次带着帽子续着胡子出现之后就一直没刮过胡子一样，算是某种“精神延续强迫症”吧……

大浩劫 Major Havoc

机种	厂商	发售日
街机	Atari	1983年

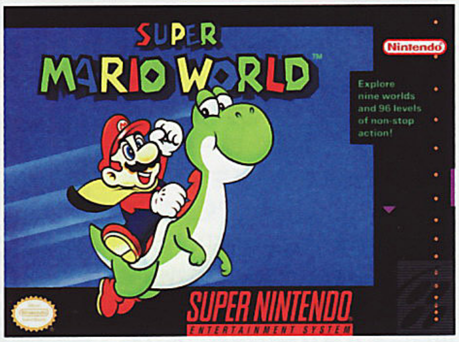
“上下左右任你滚！”



第一个实现了跟随主角移动向四个方向自由卷轴的是街机上的矢量图游戏(Vector Game)《大浩劫》。它并不是什么出名的作品，其主体是由数个迷你小游戏组成的，其中包括了可以四方向卷轴的平台动作游戏(最主要部分)、射击游戏等等。而第一个光栅图画面的多方向卷轴游戏是上期已经提到的《影子传说》，这款游戏早在1984年就轻松实现了四方向卷轴。这个要素在日后成为了第二代卷轴游戏的最基本特征。

二、卷轴游戏 2nd

世嘉的MD和任天堂的SFC双双发售，家用机市场的激烈竞争在16位时代正式展开。平台游戏仍然是当时最流行的游戏类型，而且平台游戏成为了决定主机大战胜负的一个重要筹码。一个优秀的让人过目不忘的平台游戏，首先要拥有一个与众不同的带有标志性的关卡场景，还要有一个能成为吉祥物的角色。之前做得最棒的当然就数马里奥大叔啦！其实世嘉也一直在尝试着寻找一个吉祥物，但是试了几个阿斗都扶不上墙。当任天堂在SFC上推出了《超级马里奥世界》之后，世嘉才终于找到了自家的偶像——刺猬索尼克。在平台间跳动的活跃家伙从此有了竞争对手，如果论年龄和工龄，肯定是马里奥第一，但是论速度和跳跃力的话，那索尼克占了绝对的优势，光看他的名字“音速(Sonic的原意)”就一目了然了。



超级马里奥世界 Super Mario World

机种	厂商	发售日
SFC	任天堂	1990年

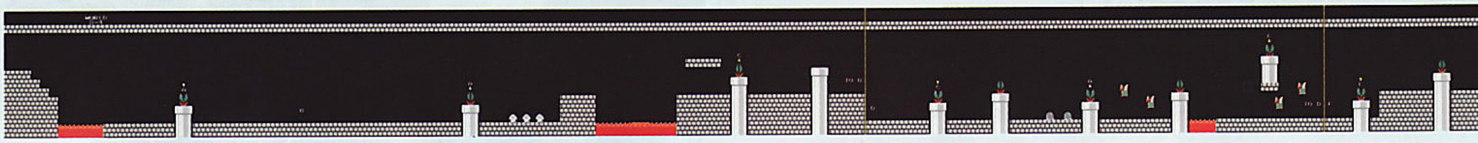
“它是一个游戏，也是一个世界。”



世嘉冲入电视游戏硬件领域让任天堂在一定程度上感受到了前所未有的压力。宫本茂在较短的开发时间内完成了这款作品。《超级马里奥世界》继续走着较传统的路线，在经典的设定上强化了一些要素。宫本茂说因为开发时间问题而没有达到预想期的效果，他认为在全新平台上的游戏应该能表现出更丰满的情感和故事。但不管怎样，这款与《F-Zero》同为SFC首发的作品取得了两千万的销量，虽然未能达到宫本茂自己的高要求，但是游戏本身拥有丰富的内容：7个主要世界、2个隐藏世界、72个关卡、96个出口(很多关卡拥有多条路线、几个出口)。这是一款太好玩的作品，其中众多设定都被玩家世代流传，津津乐道：羽毛可以让马里奥飞到空中；按下肩部按键可以查看上下左右的环境；关卡的中间位置加入了检查点(Checkpoint)的设定；可爱的小恐龙耀西首次亮相便成为万人迷……值得一提的是SFC上《超级马里奥 全明星》中收录的本作与原作有着明显的不同，它拥有4个记录格，而原本只有3个……呃，我要说的重要的内容是，路易第一次以自己特有的形象出现在游戏中——他成了一个较高较瘦的大叔，不再是将穿着红色背带裤的“胖大叔”换个马甲强制戴上绿帽子就上阵的糊弄事儿的家伙了！不过可惜的是除了体型不同外，两兄弟在身体机能上还是没什么区别，而且一坐上耀西路易就变胖了，除了颜色之外又都相同了。当然，这一切都会改变的，不同的个体当然最终会被社会认同为不同的大叔(-_-|||)，这个世界终于在GBA上重制的《超级马里奥世界：超级马里奥Advance 2》中变得公平了，重大的变化再次发生——收集齐每个关卡中的耀西金币会有全新的奖励……呃，这次重要的是——《超级马里奥世界》里的路易拥有了与马里奥完全不同的操作感！包括骑在耀西上，我们也能分清哥俩的胖瘦了。

※美国的制作组提供了“Luigi”这个名字给马里奥的兄弟，是因为Luigi发出的三个音“路易吉”正好和“马里奥”相对。然后，日本的制作组很高兴地发现了巧合，和它读音相同的“Ruigi”在日语中的意思就是“类似的”。







▶蓝色的刺猬索尼克是速度与激情的象征。当他奔跑在一个个关卡中，时间似乎凝固，还留住了我们的快乐。

索尼克 Sonic the Hedgehog

机种	厂商	发售日
MD	SEGA	1991年

“速度就是生命力”

相对来说，《索尼克》显示出了更强的次世代效果，游戏借助新机能表现出了一种全新风格的关卡设计理念。拥有广阔场景的本作，可以毫不费劲地让显示区域随着索尼克在高低起伏的地表向各个方向滚动。相对于当时来说相当复杂的重力系统允许玩家踩踏场景中精心设置的跳台在空中划出更完美的悠长曲线。在层峦山脉上的狂奔和在环形的跑道上360度翻筋斗的疯狂动作让游戏的动感十足，它代表着新时期的平台动作游戏能够达到的高度。同时，也让这只蓝色的刺猬成了众人皆知的偶像级人物，他以其独特的作风给人留下了深刻的印象——处事急躁，喜欢嘲讽敌人，在整个故事中妙语连珠。接着，很多制作组都效仿这种性格制作了属于他们自己的角色，其中包括世嘉自己发行的《Bugs！》中的绿虫子、《Bubsy》中以“下一个刺猬索尼克”为宣传重心的棕色兔子……但是这种与众不同的“张狂”性格在玩家眼中无论如何都只适合套在音速刺猬这个形象之上，那些东施效颦的角色很快便在其中庸的自我表现中从人们的视野里消失了。

《索尼克》的制作阵容很强大，其中包括游戏程序设计中裕司，角色设计大岛直人。听名字的话，后者大家也许不太熟悉，除了“索尼克”不谈，提到他参与制作的一些作品，大家就能明白他的强大了——《梦幻之星》、《寂静岭》、《寂静岭4：密室》、《耀西岛DS》、《蓝龙》、《失落的奥德塞》……当时世嘉让AM-8小组为MD制作一个拥有能成为世嘉公司代表人物的作品，当确定刺猬是主角之后，这个五人的小组便正式命名为“Sonic Team”。

索尼克赛跑能赢马里奥，但是仍旧卖不过马里奥，即使他拥有更丰富的色彩，场景中的花朵都在随风摆动，金色圆环在空中不停转动、光线耀眼、水面反射着背景的倒影……最终《索尼克》的销量为400万，但他终究是那个嘴角上扬的乐观刺猬，他带给了我们太多的快乐，代表着我们童年的速度感的源泉。

三、平台动作游戏3D化

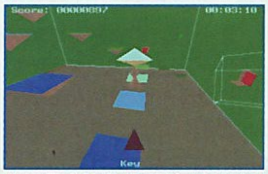


一个点无法想象可以在一条直线上移动的虫子，虫子无法想象能在面上奔跑的刺猬，刺猬无法想象能在空间内飞舞的舞蝶。

从二维到三维的世界，不是简单的加法，而是乘法。它能带给任何东西质的变革，对于游戏，它能给予无限广阔的空间，任你翱翔。3D游戏不可避免地到来，他是制作者的一种自我进化，是玩家的不自觉追随。3D图形渲染技术大大进步的年代，平台游戏和格斗游戏一样迟迟无法迈出自己的步伐。平台间的跳跃，以2D画面的表现形式从一款游戏传递到另一款游戏，就像从作为一个平台的一条线跳到另外一个平台的一条线上，有条不紊，我们握着手柄，跳得游刃有余。于是，2.5D的平台动作游戏层出不穷，直到今天，3D画面表现、2D游戏系统的游戏也数不胜数，比如《街头霸王Ⅳ》……好，说平台游戏——比如PS平台的《风之克罗诺亚 幻界之门》，2008年还在Wii上推出了重制版。

阿尔法波浪 Alpha Waves

机种	厂商	发售日
PC	Infogrames	1990年

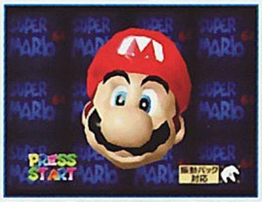


首先，第一款3D平台动作游戏不是《超级马里奥64》。除去那些伪3D的2.5D作品，这个领域真正的第一名是1990年的法国电脑游戏《阿尔法波浪》，它提供了全3D的场景和可移动的镜头。好吧，从这个画面来看，我应该不会太喜欢玩这个游戏。但是不管我们是不是会喜欢玩，游戏本身在3D技术和平台动作游戏这个领域内是极其先进的个体，它立起了几个里程碑：景深表现良好；真正的六轴（正负X、Y、Z）动作；同时显示了非常多的3D物体；第一款游戏过程中真正与3D物体互动的作品；没有位图，连玩家控制的角色也是3D多边形绘制的；全屏显示3D画面；支持同电脑同屏两人分屏游戏。

超级马里奥64 Super Mario 64

机种	厂商	发售日
N64	任天堂	1996年

如果说《超级马里奥兄弟》是最经典的卷轴平台动作游戏，那么《超级马里奥64》就是最经典的3D平台动作游戏。1996年，当人们还为如何在3D游戏画面中多放几个多边形、少出现一些锯齿绞尽脑汁的时候，任天堂已经将整个3D空间自由地在手中把玩了。当然，这不是



说它的图形技术有多么先进，因为在96年初，《雷神之锤》这样的技术先锋已经让人们看到了速度最快、特效最多的3D画面，我们要说的是它让人们看到了最美妙的3D画面，童话样的3D世界给人留下了难以磨灭的印象。在这个开放式的环境中，它拥有无与伦比的开创性，它提供了通过按键自由转动的动态镜头视角，将传统2D平台游戏在一条直线上的障碍物纵深为3D空间中多方向运动的平台，玩家可以在复杂的多线路中选择属于自己的“跳过障碍到达终点”的过程。同样令人惊喜的是在将以上内容做好的同时，它还依然保持着早期“马里奥”游戏的所有经典设定！它被无数评论家奉为历史上最有革命意义的电视游戏之一。

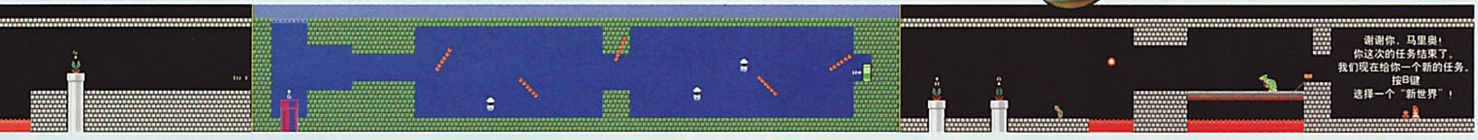


■游戏中的直线形关卡是传统与革新相融合的最好表现。

四、终点？原点！永远的未完成

纵观整个从2D到3D的进化历史，大多数游戏都做出了彻头彻尾的改变，为了弥补3D空间距离感难以掌握而造成的跳跃乐趣的缺失，加入了一些全新的战斗元素，这让平台动作游戏衍生出了更多的游戏类型，但这不是背叛，是3D游戏的发展趋势，就像现在的次世代竞争中展现机能的打枪游戏成为主流一样。尽管从《超级马里奥64》开始，平台动作游戏终于成功转型到3D世界，但是仍旧可以毫不夸张地说它生活在夹缝中。越来越多的砍杀、射击游戏堆上货架，越来越少的跳跃游戏能被我们放进碟仓中，在DC上《索尼克大冒险》疯狂的速度感之后，索尼克就逐渐失去了他傲人的灵性。《阳光马里奥》中的大叔背着水枪吃力地洗刷着童话世界中的污点，《超级马里奥 银河》中的大叔在满天的繁星中蹦跳着寻找能让自己脚踏实地的重力感……我们能记住无数个版本的马里奥喊着同样的“妈妈咪呀”，我们也能记住曾经在终点拉下小旗子和绽放礼花的快乐。当重制的《新超级马里奥兄弟》于2006年再次以3D画面2D玩法在NDS上发售时，全世界似乎又找回了二十年前的童真，我们依旧能感受到原点上原始的蹦跳带来的快乐的力量。







胜负师：本次自由谈的三篇文章题材与风格差别比较大，《代号：维罗妮卡》介绍的是PS3付费下载节目主持人维罗妮卡，可能很多玩家对她并不熟悉，不过这个高清节目编辑部倒是订阅了，今后有机会的话，我们会精选一些有趣的内容放到游戏光环DVD里面，大家可以见识一下这位主持人风趣随意的主持风格；《黑天鹅》一文则用简短的文字为我们讲述了与“蓝海”、“长尾”相类似的“黑天鹅理论”，机会、运气等因素在一定程度上左右着市场的成败，虽然这并不是一个积极的论点，却是复杂的商场上不得不承认的事实；最后一篇文章的主题是“游戏改编电影”，虽然作者时不时来点冷幽默，但这注定不是一个令能玩家们愉快的话题。总之一句话：“希望在明天！”（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

代号：维罗妮卡

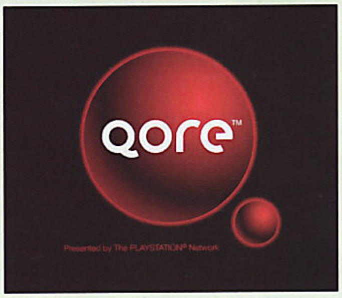
PlayStation官方游戏杂志的出版商，Future US主席Jonathan Simpson-Bint的日常工作之一，就是努力深化与SCEA的商业合作关系。所以，当他再一次走进SCEA总裁Jack Tretton的办公室时，他坚信自己的新计划足以打动对方——基于PS3平台的互动视频节目。在一段激情澎湃的陈述之后，Jonathan Simpson-Bint亮出了底牌：“这个节目的主持人将是维罗妮卡·贝尔蒙（Veronica Belmont）。”按照互联网上广为流传的说法，当时Jack Tretton连呼了三声“Fantastic！”，这一不同寻常的举动似乎并不符合他一贯沉稳的做派，但无论如何，SCEA立刻签署了合作协议，甚至大方地赋予Future US全权负责节目广告业务的权限——只要节目主持人是维罗妮卡·贝尔蒙。这个故事在一定程度上展现了维罗妮卡在当今互联网上的名气与受欢迎程度，人们有很多喜爱她的理由，但其中至关重要的一点是：她从未扮演过无聊的花瓶角色，也不是通常意义上的女性热血玩家，而是这个星球上最性感的极客（Geek）之一。

如果说极客是WEB2.0时代“极致想像力和极致自我”的充分演绎，那么这种风格无疑被维罗妮卡带入到Qore之中。Qore是2008年6月3日推出专为北美PSN用户制作的720p高清格式、时长约40分钟的视频互动杂志。主要内容包括介绍PS3、PSP新作，采访游戏制作人，讲述幕后开发故事，并提供独家游戏试玩和相关素材下载。每月一部，单期售价2.99美元，全年订阅为24.99美元。比如，第一期Qore赠送了《海豹突击队 对峙》的测试资格，订阅一年赠送PSN游戏《Calling All Cars》，第六期则包含Home封测的邀请。对于这档节目，一些玩家认为本质类似于Xbox LIVE的金会员模式，是一种变相收费，不过就其内容本身来说，还是受到了多数玩家的好评，订阅量更是节节攀升。“这份工作令人兴奋，而且很刺激，有点像与高手过招，有成就感，也不乏紧张，如果在节目中犯了错，回家后我会拼命补课，这会帮助我更深入了解游戏业。”维罗妮卡的此番言论在很多人看来显得过于谦虚了，正如1UP的评论指出，她活泼、聪慧、乐于表现的个性，非常契合PlayStation渴望表达的风格。

1982年7月21日，维罗妮卡·贝尔蒙在美国旧金山出生，就读于马萨诸塞州的波士顿爱默生学院，主修音频产品和媒体研究专业。值得一提的是，作为在校生，她在大名鼎鼎的CNET网络公司实习过一段时间，并在这里充分展示了自己出众的才华。大学毕业后，CNET立刻向她发出了加盟邀请，被任命其为制作人和助理编辑。凭借对科技趋势的敏锐把握和幽默犀利的语言风格，由她主持的科技产品评论节目Buzz Out Loud一炮而红。比



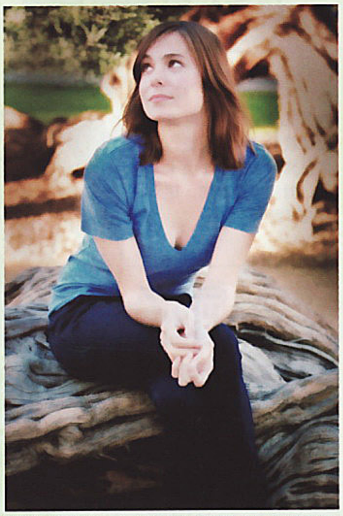
■维罗妮卡采访滑板明星肖恩·怀特。



如，维罗妮卡曾称赞率先引入WiFi功能的GPSDash，而对老牌GPS厂商Garmin相对保守的产品则评论道：“他们牢牢控制着闸门，但问题是，水库里已经没水了。”在面对一款拥有糟糕设计的电子产品时，人们常会想起她的那句著名评语：“这种感觉就像剥洋葱，随着你看到的内容越多，就越刺激你的泪腺。”2006年，由维罗妮卡主导创作的“如何让PC看起来更像MAC”的节目，引发了互联网上的巨大风潮，Buzz Out Loud也被公认为iTunes上最优秀的技术类音频节目。

在电子产品领域，从来不乏酷炫的产品或特立独行的公司，惟一的问题是缺少与之相配的“明星代言人”，漂亮、有活力、热衷新技术的维罗妮卡改变了这种状况。在CNET、Engadget、Digg等网站上，媒体和用户们乐此不疲地收集、讨论甚至模仿维罗妮卡的观点或语言，就连高高在上的科技公司们对她的产品评论也格外重视。加拿大摇滚乐二人组The Carps还为她特别创作了一首歌曲《Veronica Belmont》，维罗妮卡开玩笑说他们窃取了自己的Google汁（Google Juice）——这是她经常用到的一个揶揄“谷歌搜索算法”的玩笑。为了获得更自由的创作环境，维罗妮卡随后加盟了Mahalo.com，为其制作具有鲜明个人印记的网络视频。在首期节目中，她采访了《魔兽世界》大名鼎鼎的“灭团之星”：Leeroy Jenkin，节目充分体现了维罗妮卡特有的风格：愉悦心灵的同时带给人启迪。

现在，维罗妮卡担任旧金山互联网电视台Revision3旗下热门栏目“Tekzilla”的主持人，这是一个回答观众提问，提供电脑使用技巧并介绍前沿技术资讯的电视节目，从2007年9月8日起开播，每周四下午18点准时播放，成为该电视台最受欢迎的主打节目之一。2007年，维罗妮卡被



评选为年度十大最性感极客，谈及这个——也许是网络时代最荣耀的称号，维罗妮卡平静地说：“我从不认为自己是这个样子，对我来说，生活最大的奖励依然是吃上一张墨西哥玉米煎饼，然后骑着自行车悠闲地穿过金门桥。”当然，不仅是电子产品领域，游戏产业也拥有太多热情拥抱维罗妮卡的理由，“每个人都有好奇心，喜欢有趣、新奇的事情，面对重复且让人疲惫的日常生活，电子游戏真的是一种美妙的消遣。”针对那些涉及电子游戏的极端言论，她立场鲜明地表示：“那些企图将校园枪击案的悲剧归罪于游戏的行为，让我感到恶心，希望媒体不要为这些家伙提供一个散播无知和错误言论的平台。”

在很大程度上，受益于维罗妮卡娴熟自如、引人入胜的主持功底，Qore与游戏玩家之间，形成了一种双方都意想不到的互动，通过一系列潜移默化的化学反应，Qore将PlayStation所表达的娱乐理念和种种商业化宣传巧妙地结合在一起。维罗妮卡在Qore中的精彩发挥，得到了SCEA总裁Jack Tretton的赞叹：“她正是我们在寻找的——能够精确把握流行游戏文化，并顺畅地与美国玩家沟通交流的使者。”对热衷角色扮演与平台类游戏的维罗妮卡来说，这份“整天可以满脑子只想着游戏”的工作令她倍感舒适和快乐。因为她可以借此了解一些伟大游戏的幕后开发故事，或是到荷兰阿姆斯特丹造访Guerilla Games，甚至在东京电玩展上“朝圣”。当然，还有更早玩到自己所期待游戏的机会，比如《小小大星球》。对于日式RPG的发展现状，维罗妮卡

本栏目文章仅代表作者个人观点

有过一段精辟论述："技术不是RPG的全部，我认为日式RPG依旧灿烂如昔。对开发者而言，游戏内涵固然需要拓展，但问题的关键不是更丰富而是要更聚焦。"

"我每天都会花上几小时玩游戏，准确地说，我比轻度玩家要深入得多，但还算不上核心玩家。"现在，维罗妮卡已经拥有三大次世代主机以及一台豪华配置的电脑，除了《小小大星球》和DS版本的《动物之森》，《魔兽世界》是另一部让她沉迷的游戏。不过在游戏中她通常会使用男性角色，因为"女性角色在形象上发生了变化，过于凸现取悦男性的设计。"而对于外界有关担任Qore主持人是否会影响其独立判断的担忧，维罗妮卡也给出了正面回答："我从未想过拒绝其他游戏主机，更不会抛弃我的自由观点。"关于X360，她的评价是："X360一直不能让我感到很投入，直到《战争机器》登场，我立刻购买了金会员资格，然后无法自拔地投入到线上作战中。"而对于《Wii Fit》，测试结果为106斤、35岁身体年龄的维罗妮卡也有着自己与众不同的看法："从玩家角度看，《Wii Fit》并不是很有趣，缺少持久的吸引力，游戏最大的意义在于，重新唤起我们身体中的运动细胞，进而鼓励我们回到阔别已久的健身房……无论如何，我还是更期待《塞尔达》新作。"

在Qore的万圣节专题中，向来不敢碰恐怖游戏的维罗妮卡，主动请缨换上了僵尸装，尽管整个化妆过程并不舒服，但她依然乐于接受新的挑战——包括在幽暗的房间里尝试一下《生化危机5》。按照维罗妮卡的说法，《上古卷轴4 湮没》和《辐射3》已经让她领略到次世代RPG的魅力，有趣的是，她现在依旧会通过电脑上的Apple II模拟器玩古老的《俄勒冈之旅》游戏，这传达出一种简单纯粹的信息：无论哪个世代，无论哪台主机，都拥有足够优秀的游戏作品，等待玩家们的发掘。维罗妮卡曾把Qore比喻成"第二眼美女"，意在描述这款互动视频节目令人着迷的内在气质，我们始终只有两只眼睛和一天24小时，在铺天盖地的游戏高清视频节目中，Qore却可以保持它独到而靓丽的存在，或许就像维罗妮卡给我们的感觉，无论是在CES展会上擦肩而过还是在网络上不经意看到她主持的Tekzilla，你都会忍不住地想多看上几眼。

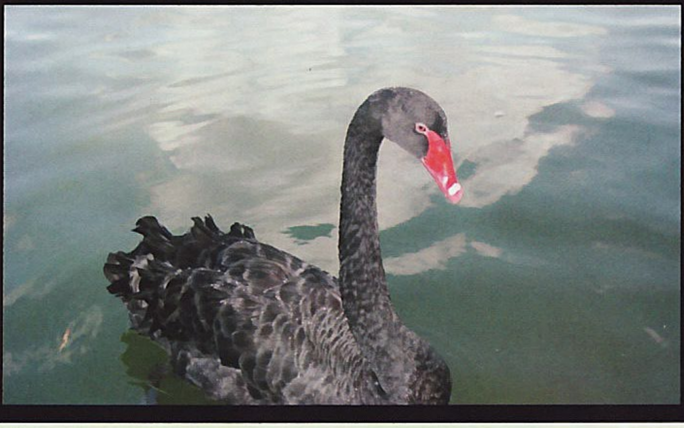
文 Delphi



■维罗妮卡在Qore的拍摄现场。

黑天鹅

为压低专用PPU的制造价格任天堂走访了许多电子商后选中了RICOH（理光），RICOH对任天堂期望的2000日元以下的报价也感到难以接受，为此山内溥亲自前往谈判。谈判很快就陷入了僵局，山内溥向RICOH方面郑重承诺："保证在两年内售出300万台主机！"此言一出令在场的两方人士都大感震惊，在当时日本市场销售的16种TV游戏主机的市场总规模也不足300万台，如此豪语实在令人疑信参半。山内溥凭什么放下这好豪言壮语，凭借他对FC的巨大信心。那他的巨大信心又来源于哪里呢？要知道，在商业竞争惨烈的市场环境下，信心不能完全架空。其实真正支持他的是什么？赌运气，改革的迫切欲望，还是其他？这些可能都是，也可能都不是。然而，就是在这种市场调查也不完善，也没有实验性投放市场市场的情况下，FC成为了目前最长寿的游戏主机。



山内溥是一只黑天鹅，任天堂是一只黑天鹅。

除去训练模式，正式实战关卡只有区区数关的《勇者别嚣张》，画面带着马赛克，无多重结局，无分支剧情，无掌机游戏必备的随时存档功能。甚至连BGM也只有个位数。就这样一个小品级的游戏，却赢得了日本游戏媒体的高评价。这游戏凭什么，凭的是无视勇者正义论的恶搞，凭的是它独特有趣的系统？也许是，也许也不是。首先，好不好玩是因人而异的，就像有的人喜欢玩ACT而有的人喜欢玩RPG一样，你喜欢的我未必喜欢。虽然可以通过以往的游戏销量确定喜欢什么类型的游戏的玩家多一点，但并不是每一次这种算法都管用。就是若干年前，当RPG如云，有人开始瞧不起ACT的时候，《鬼泣》、《无双》等一大批动作新贵打破了常规，也赢得了玩家的支持。其次，有时玩家可能会忽然喜欢上另一种游戏。因为游戏并非婚姻，不用从一而终。还有游戏的淡季旺季、人们当时的心情好坏（虽然不想承认，但人们的心情的确影响着他们对游戏好不好玩的看法）等等，如果要为此做一番解释，恐怕出一本书都说不清楚。

如果非要为此下一个结论，那就是——《勇者别嚣张》是一只黑天鹅。而且，它也只是一只黑天鹅。

当然，黑天鹅并非只有正面的，负面的也不少。我们所看到的很多叫好不叫座的游戏都可以称其为负面黑天鹅。而那些有些另类，有些创新而一举成名的，我们都可以称它们为正面黑天鹅。如果要给负面黑天鹅举几个例子。彩京的倒下、世嘉从硬件公司到改组成为软件商无疑是所有射击和动作游戏玩家心中的痛。但那又有什么办法，谋事在人成事在天，彩京尽力了，世嘉也一样。股票市场里有一句名言——有人能够战胜市场，但他不能永远战胜市场。

托尔斯泰说："幸福的家庭都是相同的，不幸的家庭则各有各的不幸。"我们今天所看到的、所玩到的游戏。它们都是优秀的，但不一定就是最好的。有很多游戏也很好玩，但由于市场的无情捉弄，它们都被埋没了。世界并不公平，想想四叶草吧，这样的例子至今依旧存在。

黑天鹅是什么？黑天鹅是一种现象，是幸运女神和噩运女神的结合。"即使看到第100只天鹅是白的，也不要排除第101只是黑的可能。"这，就是塔勒布的运气理论。它起源于多年前自然学者普遍发现白天鹅而认为天鹅总是白的，直到世界发现第一只黑天鹅而打破传统观念的情况。如果要换种说法，可以说是"偶然因素"、"凡事皆有例外"和"物极必反"。总之，它有很多称呼，其中最为大家所熟知的，就是"运气"。

历史是这样形容黑天鹅的——"历史是由一切偶然形成的必然。"金融是这样来诠释黑天鹅的。塔勒布曾经在911之前大量买入认沽权证（指在股市下跌时赚钱的一种金融工具），之后大赚了一笔。他在他的著作《随机致富的傻瓜》和《黑天鹅》中提到："很多人都问我是怎么预测到的？我的回答是：没有预测。我从来就没有预测。"而著名的杰西·里弗摩尔（已故的华尔街大空头，曾经在华尔街赚进和赔掉过数百万美元，这在现在看来没什么，而在当时确实是不得了的！）也曾经在后人为其整理出版的对谈录，以爱德华·李菲佛的名字出版的《股票做手回忆录》中提到过——"投机成功的基本，是要假设大众还会继续犯以前所放的错误"以及"身为投机客，我的事业是始终支持自己的判断。"

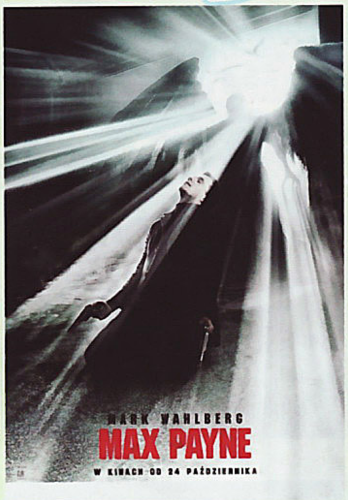
而游戏里的黑天鹅，我们已经在开头就已经说过。

或许你会说："你的意思是这一切都是运气？"不不不，我并不是这个意思。凭借评估风险、作出判断，这一切可能是对的，这的确可以使你得到你所需要的结果。但这得有一个前提，你不会忽然遇到突如其来的变化。而每天都在各方面变化的，偏偏是我们所生活的这个世界，运气也因此成为了决定我们成败的重要角色。

最后，我的文章能够出现在自由谈里，能被读者朋友们看到，从某种角度来说，也是运气。

文 Oid Saw

有多少爱可以掩埋？





“砰！”随着一声清脆的枪响，《越狱》里的苏克雷捂着肚子带着那身油光水滑的胸大肌和二头肌一脸茫然地倒下。从痴情小贼到《变形金刚》里的美国大兵再到《街头之王》里的腐败警察，原以为这次喜欢抡着西瓜刀玩“庖丁解人”的黑小子能升级为最终BOSS，可就像影片里四处乱撞的鸟人一样，《马克斯·佩恩》电影版严肃地告诉同样一脸茫然的我：“哥们，醒醒吧，一切都是幻觉。”

有着一百多年历史的电影，岁数还不及前者一半的游戏，两条本似永无交集的平行线近年的结合频率就像游戏里氮气槽全满的概念跑车，快得让人眼前只剩一片五彩斑斓的速度线。说来这本是好事，让我们这些永不知足的玩家在结束虚拟世界之旅后还能在大银幕上找到第二次的感动，可交集并不等于重合，没法SAVE也没有代入感的电影完全得靠导演和演员真枪实弹的功力来刺激我们的眼球和肾上腺，因此尽管《马克斯·佩恩》当年被评为“最像电影的游戏”，尽管PC版那片小小的CD-ROM里塞满了闪回梦境意识流分镜头外加悬疑思辨和北欧神话等等前卫因素，我们最终在屏幕上看到的除了漫天飞雪下“很游戏的”城市背景外，剩下的就只有马克·沃尔伯格那件漂亮的短夹克和绷了近一百分钟的扑克脸了。即使我的期待已降为看到一部能打碎银幕的烂／爽片，那些少得可怜的动作场面和不明就里的慢镜插入却让和原版游戏八杆子打不着的鸟人成了全片惟一的亮点。失望之余大致考据了一把，发现“古往今来”有名有姓的游戏改编电影中只有《古墓丽影》、《魔宫帝国》（《真人快打》）、《杀手47》、《寂静岭》有过得去的口碑或账面表现，《生化危机》系列”勉强走了个四平八稳，其他如《马里奥》、《死亡之屋》、《地牢围攻》之流，相信平时稍微关注过游戏电影的玩家或影迷都已知道结果，但一众电影厂商们却仍如诺曼底登陆般顶着番茄和板砖前赴后继，影片导演也从乌维·鲍尔和保罗·安德森的“绝代双骄”顺利进化到了“百家争鸣”的新时代，当然前者仍在烂片堆中“纵横捭阖”，后者则翻拍了极具游戏风格的《死亡飞车》，而在这幕“长江后浪推前浪，一起死在沙滩上”的闹剧中惟一保持不变的，则是舞台上那数年如一日的拙劣表演。

编剧罢工，经济危机，眼光越来越高的观众，水涨船高的明星身价和宣传费用，重重压力之下游戏成为翻拍和续集之外好莱坞的另一个减压舱是用脚趾头都能想到的结果。只要是个稍有名气的游戏，随便放条要改编成电影的消息就能引来无数玩家的关注，在“病毒式营销”大行其道的今天，我们这些“病毒载体”的成本几乎可以忽略不计，再加上现成的剧本，比起那些挖空心思仍换不来两句好评的原创影片，这样的“利好”实在让人很难拒绝。只是即便是借鸡生蛋，再漂亮的蛋煮熟了能吃才是硬道理。

一场华丽的Cosplay秀，这就是当今的游戏电影所追求的“终极目标”。现在我们身边的Cosplayer早已不再靠两件像模像样的衣服加几个POSE来糊弄评委，经典对白场景重现外带小型舞台剧，这才是真正的才艺PK，而“敬业”的电影人们却仍乐此不疲地往“二流演员三流特效九流编剧”这颗歪脖子树上挤，因此格斗游戏理所当然地成为了“捞快钱”的首选。贴上游戏的招牌，找1到N个亚裔男／女性，配上点吊威亚的打斗场面或干脆直接往屏幕上扔两根血槽，一块披着羊皮的狗肉就诞生了。对此比较恶毒的评价是“敢把身为灵长类的游戏直接改造成单细胞电影”的导演大概认为所有玩家的智商仅略高于海豚。已拍竣的《死或生》、“绯闻”不断的《铁拳》，拿出MaggieQ来忽悠人的《格斗之王》，还有最不像春丽的《春丽传奇》……不出意外的话估计下一个就该轮到《灵魂能力》了，毕竟现在只要沾上东方元素的片子老外都买账，更何况这还是一个“剑与魔法”的故事。但《龙珠》预告片发布后一边倒的谩骂之声说明我们这些ACG种群的鉴赏能力还是要比单细胞高级那么一点点的……

粗制滥造，恶评，为规避风险继续粗制滥造，再次恶评……对电影公司而言游戏电影就是一场赌博，赢了就是笔横财，输了那点筹码也伤不着筋骨，大不了咱再找个游戏接着拍。这样的循环让我们很难看到一部巨资投入制作精良且回报丰厚能让投资方敞开钱袋的游戏电影大片。在摩洛哥实景拍摄而非全靠绿幕造假的《波斯王子》似乎有了点较真的劲头，但为了避开《变形金刚2》而把上映日期推迟一年还是显得信心不足，虽说有了充裕的时间可以用来打造后期特效，但明年如果大家的档期都不变，那我们可怜的王子将面对前一周最新一集的《史莱克》和后一周《雷神》（改编自神奇漫画）的双重夹击，以王子在北美的号召力恐怕仍是凶多吉少，对此不信邪的玩家可以把号称投资过亿的《龙珠》完整版预告片拿来和《G.I.JOE》的30秒超级碗广告版对比着看，基本上这就是山寨版和正版各自的真实水平。另外杰克·吉伦希尔狂吃猛练后那屠夫般的“养眼”体型……请分别想像游戏中如猎豹般矫捷灵动的王子和银幕上一头野猪或公牛飞檐走壁的“壮绝景观”（以上纯属个人YY，各位小杰的粉丝请不要喷我）。

至于已确定开拍第四集的《生化危机》，相信现在已经没几个玩家会再把这个美女全球砍丧尸的系列同老卡那获奖无数的游戏联系起来，其他仍在云山雾罩中的《魔兽争霸》、《光环》、《MGS》、《战神》甚至《魂斗罗》，我不知是该惋惜它们没能电影化还是该庆幸这些被我们视若珍宝的游戏还没惨遭电影公司的荼毒……

随着蓝光版《最终幻想Ⅶ 再临之子》的“二次降临”，不知还有多少人记得它的大哥《最终幻想 灵魂深处》，这部当年几乎让史克威尔破产的话题之作早已在争议和口水中离我们渐行渐远，但在这个风险和回报的天平已精确到毫克的时代再回头看看这个电影界的笑柄，制作人那赌上身家的玩命态度却让我感到一丝难言的苦涩，因为这种精神如今已变成了一种传说，现实中我们再也寻它不见。

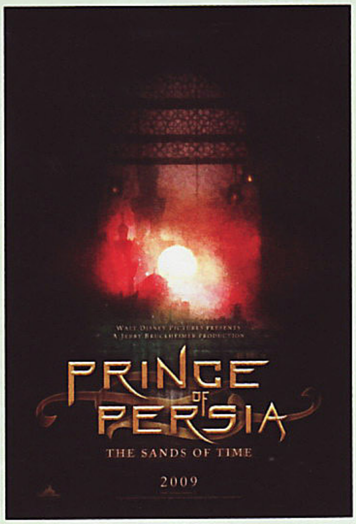
新鲜上映的《春丽传奇》“不出所料”地票房口碑双败……

自称玩过多代《格斗之王》的陈嘉上誓言《KOF》电影版绝不是雷……

向坂口博信和那些曾经“用四十个人为尤娜做一根头发”的“疯子”们致敬！

文 张博武





▲形象比较“雷”的波斯王子和电影版海报。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

尽管我们的游风艺苑与大家见面的周期有所改动，但最近给我们投稿的读者依然相当踊跃，每次看着塞满了画稿的信箱，都让本刀感到无比欣慰。最近我们收到不少临摹稿，其中有临摹名家经典插画的，也有临摹游戏CG图的，甚至还有一位兄弟，用画笔再现了一张电影剧照。稿子的质量都不错，特别是那张手绘剧照，人物表情惟妙惟肖。这些优秀临摹作品显示了作者们扎实的基本功，但鉴于临摹稿并非严格意义上的创作，因此本刀希望大家不妨多投一些由自己进行构图、造型以及配色的游戏同人插画。期待各位的作品！





上海·K.LL

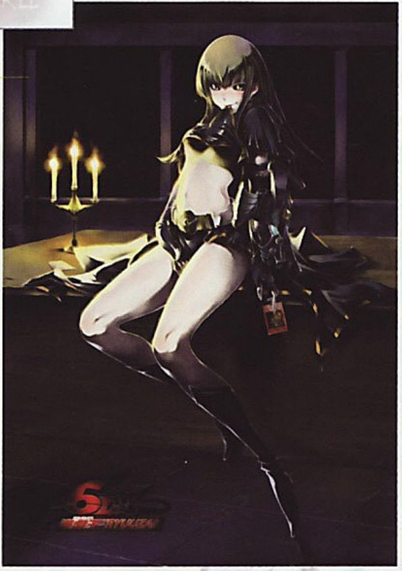
一幅《传说》系列"女主角大杂烩插画，作者是我们的老朋友K.LL同学。不过与她以往作品相比，本次所采用的海报式构图有较大突破，而色彩运用方面的提高，也令人眼前一亮。

昭平·韦健

可能大伙对春节合刊上那幅高质量的《奇迹MU》同人插画还有一定印象，这次作者带来了整体效果更上一层楼的新作，描述的是弓精灵在地下城与魔怪的遭遇战。有幸尝试过该作的兄弟们，是不是有种身临其境的感觉呢？

广州·八望龙崎

若不是人物手中的卡片和下方的游戏logo，可能就算系列铁杆Fans都不敢确定这位黑衣女孩儿来自《游戏王》，而与作者一贯采用的清新明亮色调不同，强烈的明暗强对使画面神秘感十足且别有风味。





深圳·郭立刚

郭立刚同学的经典怀旧flash风格插画系列又来了，这次他瞄准了当年Capcom清版动作游戏代表作之一《名将》。神秘的刀手、帅气的队长、敏捷的忍者还有那可爱的baby，啥也不说了，老街机仔泪目中……



玉林·李珍珠

看惯了官方设定中造型朴实刚健且略显憨厚的隆，乍看这幅青涩得和《kof》中的矢吹真吾一样的"白痴"，是否略感不适呢？但同人创作要的就是想像力，这又有什么不可以呢？

青岛·Z427

一幅取材自《战神Ⅲ》预告片的作品。动感十足的构图，令画面的视觉冲击力满点，而独眼巨人的嘶吼此刻也仿佛正响彻耳际。这一切都让人血脉贲张，恨不能马上化身奎托斯投入那场血腥厮杀。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录 Email hiei_03301：上次收到丁丁小编的明信片，非常之激动！证明了我寄去编辑部的抽奖信确实没有送入冥界！（一刀回复：瞧您说的，包括抽奖信在内的所有信件，只要是读者发来的，那都代表着大家对我们的关心和支持，小编们怎有置之不理的道理？）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 游宇翔

UCG全体·小·编们欢迎您到读编往来作客





■伴随着UCG的成长，读者们也在一点点地产生着变化，给我们来信的不再仅仅是学生，很多已经工作、成家的读者仍然坚持着给我们来信的习惯。读者们的年龄层更广，提及话题的范围也更广泛，有已婚人士秀婚照和宝宝的，也有上班族和小编一起分享游戏心态的，看到这些来信确实让小编们非常满足，谢谢大家一直以来的支持了，希望UCG可以继续陪伴你度过每一个快乐的游戏时光！

■用一句话就可以概括编辑部近期的情况，那就是"人人都在玩《生化危机5》!"，不仅小编玩，美编玩，小编们还怂恿家人一起加入玩游戏的行列，盛况可谓是令人乍舌。回想起《生化危机》初代发售时还曾被誉为"恐怖游戏的代表"，没想到现在却已经快要成为"全民练枪游戏"了……

■《横行霸道 唐人街战争》依然秉承了系列的一贯风格，引起了一股讨论热潮，据说其中围绕着唐人街的各种窘事与笑料不断，引得不少小编都开始人手一台NDS，一边听着戏曲一边在街上狂飙，结果也导致一些不知情的美编纷纷诧异于编辑部内为什么会突然响起诡异的戏曲声……



★柳州 周文启：《DQ》一直在告诉我们，只要肯练，没有杀不了的BOSS，高考大魔王也一样。祝高三的读者朋友们高考超越自己！

本期流行游戏 What's In

所有人都在玩

《生化危机5》 PS3/X360 （13人）

向"杀光全村"努力！

——沉迷在佣兵模式的生化众

在美国体验华人世界

《横行霸道 唐人街战争》 NDS （7人）

玩个NDS游戏还会迷路，真是&%*$#@

——在公车上玩游戏而坐过站的多边形留

最"霸道"的偶像

《偶像大师SP》 PSP （6人）

到底你是制作人还是我是制作人，我说几点就是几点！

——受不了新加的约定系统的纱迦



▶《偶像大师SP》中，偶像不仅仅会和玩家约定今天的形成，还会"约定"下次开机的时间，不遵守约定可是会降好感度的，这简直是威逼利诱嘛！

杂志相关

上海 龚顺华：光盘里可以放些杂志中因版面问题而不能收录的东西，比如近期游戏相关的精美壁纸，或者杂志经常提到的实用软件什么的，容量不大的话都可收入。自220期收入年度十佳歌曲的礼物之后，本人连续两期没有在电脑里找到"礼物"了，在本期杂志里看到有读者说221期光盘礼物不错，反正本人是没找到，以后能不能在目录里注明这期光盘有送"神秘礼物"。

你的建议很好，以后我们会在赠送"神秘礼物"的时候进行注明，同时也欢迎大家多多来信告诉我们你们想在光盘中找到什么样的"礼物"。

北京 金鹊鸣：我给你们提个建议，就是在UCG中设置个日文游戏关键词的翻译栏目。因为我没学过日语，也不会使用中日字典，好多日文游戏很多关键词语都看不懂，很苦恼。英文的我还能查字典，日文的只能等攻略，煎熬呀！所以我希望你们能把日文游戏经常出现的日文给翻译过来，列个表，让人一目了然。

以后我们会考虑在"邪魔院"中定期列出一些常用日语单词方便大家参考。

本期读者语录 Email v2逆转ING：我本来在第一桌，UCG就放在桌面上，上课时老师瞄了几眼什么也没说。同桌玩手机，老师会想去没收……其实在考试时能留"一手"让老师知道你不在培养对象内，然后再来一次大"进步"，上课UCG是小事了，特别是高一和初一。（玛娜回复：这个理论我倒是第一次听说……糟糕，我们越来越像在教坏小孩子了……）

Email hici_03301：这次《如龙 3》我万分期待地首发就入(真的很喜欢该系列)，然后又万分期待地不看网上的攻略，等待贵刊的攻略，结果盼星星盼月亮，只盼到个"特快专递"。如此大作，怎么不出攻略呢？之前前两作的攻略不都做的很好嘛？

其实没有给《如龙 3》在杂志上制作攻略小编们也非常遗憾，但是考虑到目前大多数玩家都没有 PS3 主机，所以我们还是主要以介绍和评论为主，并在光盘上辅以剧情影像，力求让没有 PS3 的玩家也可以得到自己想要知道的信息。当然了，《如龙 3》的详细攻略研究我们会在"PS3 专辑"上刊登，有 PS3 的玩家可以关注一下。

内蒙古 费思超：不知道是我太缺乏想像力，还是文字说明始终有一定局限性，我读了很多遍购机指南，还是无法把购买双 65 纳米 X360 的要点记住。一去游戏店购机，面对琳琅满目的主机和 BOSS 们热情的忽悠，加上心情激动，大脑一片空白，早把小编反复告诫过的购机注意事项忘得一干二净了。我建议把购机指南做成一个个小情景剧放入光盘里，由小编们模拟真实购机，亲身示范需要注意的事项。比如让多边形扮成一购机玩家，亲自前往游戏店挑选主机，指出全新机的各种标志性特征，我想这么一来，读者通过视觉学习，印象肯定比阅读文字好。或者由 ACE 飞行员扮演奸商(他长得像)，用各种手段欺骗购机玩家。每期一集，每 24 集为一季，长期坚持做下去！

您太看得起咱们了。先不提我们的长相究竟有无资格出演这 24 集一季的大片，光是演技一条就足以难倒我们了。不要看不起奸商，他们揣着明白装糊涂的本事，就算让孙红雷、陈道明来演，都未必能演得淋漓尽致。人家是天天演戏，比演员敬业多了！不过我觉得这事其实也没什么难的，你带上当期杂志去验收不就行了？难道奸商说不卖？

上海 龚顺华："黄金眼"变了，可以对重点的游戏进行更详细的评价，而二三线游戏也可简短的上榜，这样"黄金眼"上介绍的游戏就变多了，不过这里有一个小小的建议，现在的官方中文版游戏越来越多了，好多是同步发售的，有中文版的游戏可在信息栏加上"有中文版"或"中文版 X 月发售"，我也知道你们也在边角栏里时不时刊登中文版的消息，但查起来没有在"黄金眼"里来的方便。

这个建议不错，我们在以前的"黄金眼"里也曾做过中文版游戏的评论，不过中文版游戏的发售信息往往不是很确定，所以造成信息对照的困难。不过随着港台游戏市场的逐步扩大，中文版游戏也会越来越多，我们也会力争将最新最准确的信息带给各位玩家。

Email ice030373239：新的一期杂志"黄金眼"部分的变化很好！有春节合刊的感觉了，更全面的评价是我们玩家的福音。但有一点不解，27 页的游戏评分是不是错位了？例如《格斗之王 2002 无限之战》是 21 分，但上面的《丧尸围城 丧尸的祭品》是 16 分？难道不是分数越高的排在越前么？莫非这样排列有什么奥妙？

由于"黄金眼"栏目版式方面的调整，原"分数优先"的排版方式已经改为"先版式后分数"的排列方式，上期你应该也能看到了，"重点评论"由于个头最大，所以放在最前面，"普通评论"其次，"独立评论"和"下载游戏"因为个头最小，所以只好排在最后面啦。改版后的"黄金眼"在版式结构方面略显复杂，大家如果还有什么意见和建议请给我们来信吧！

读编交流

山东 陈曦：对不起小编们，我在信里又把你们的名字写错了一个字，不过我不想再写了，我已经因为写错而重写了三遍了，只好说一声抱歉了。

看到你这么说，我们所有人都流汗了。众所周知，杂志的错别字现象是很难杜绝的，小编们也是颇为头痛。既然编辑都能出错，那么读者来信写错点字当然不是什么大问题，对于你这样写错就重写的行为，我们实在是惭愧无比。



Email 5566：最近我身边的朋友看了上几期后纷纷感慨：做 UCG 的小编太幸福了。(他们坚信小编们的大部分工作都在玩游戏)但我并不这么认为，因为每一期的 UCG 都有一至两个游戏的详尽攻略，我想小编们肯定是反复在同一个存档反复试验，还要绞尽脑汁地拿隐藏物品。如此地反复探究同一个地方，我的朋友应该吃不消吧。

如果看了多边形本期的"小编寄语"，可能你的朋友就不会这样认为了吧。玩游戏对小编们来说不仅仅只是玩，更是我们的工作，而工作和玩往往是无法那么完美地统一在一起的。所以小编们往往建议大家，如果想要畅快淋漓地玩游戏，那还是尽量抓紧学生时代的寒假和暑假吧，工作之后很可能这样的机会就不多了。

Email Qinmu：UCG 的众小编你们好，刚刚拿到的 UCG 按照习惯先看"读编往来"，发现有个"小编对谈"，看到了九兵卫天天为了玩游戏至少两点睡觉，这样就不好了，怎么一点生活规律都没有呢？在杂志上登出来就更不好了，要是那些小朋友都学你怎么办呢，要好好检讨一下哈。我就是很有规律的嘛，我每天下班吃过饭必定煮上一壶浓浓的咖啡，然后开始玩游戏，到 12 点多的时候有些困了，就去洗澡，洗完澡这样就又可以坚持几个小时了，转天上班只要是同事看见我冲两人份的咖啡时就基本上知道我肯定也是两点以后睡的……

偶插播两句，熬夜的确是九兵卫的不对。另外，大家只知道太晚会影响第二天的精神，不过还要小心胃病哦！因为人在晚上 12 点的时候如果不睡的话会迎来一个胃酸分泌高峰，如果长此以往的话就有可能造成胃溃疡。因此一定要备好易消化的食物，哪怕不饿也得塞一点儿，推荐是面包。本人已经在某面包店办了卡，每天一个面包雷打不动，这样就能保证每天在 1 点半的时候睡觉了。看我多有规律，九兵卫你学着点儿！

上海 周晓枫：我猜编辑部里日语水平最强的有两位编辑，其一应该是晴天，其二应该是九兵卫。九兵卫就不用说了，每期为大家带来精彩的"邪魔院"栏目，晴天则是日式 RPG 的爱好者，负责的基本上都是日式游戏，所以推断出你们两位的日语水平应该是很强的。然后是英语水平比较强悍的，个人认为首当其冲的是多边形兄，还有 ACE 飞行员，你们二位的实力应该是很强的。不知对不对。

你的猜测都没有错，不过九兵卫的日语水平比晴天还是要强不少的。而说到英语达人，那你就错过太多了，星夜、丁丁的英语都是非常不错的，属于那种一个人在美国混也没问题的。掌握一门好的外语，对于编辑工作来说的确是相当有用的。虽然这不是成为编辑的必要条件，但是多学一门外语必定是有益无害的。

常州 沈达寅：快 2 月中旬了才去买的 220 期 UCG，拿到杂志后前前后后看了 4 天，愣是没看到封面上那一横"醒目"的大字——"新年老价格，9 块 8！"我我我，想想当时我还特地问了那报亭老板一遍："是不是 12 元？"他还"嗯"了！我真是泪流满面啊 T_T

回想起杂志刚涨价到 12 元的时候，也有店主错将 UCG 当成 9.8 元卖出，这……看来买家和卖家都有糊涂的呀。



★上海 翟晨智：希望 UCG 给偶带来好运，摆脱奇怪的绰号，因为本人姓翟，与"宅"同音，都叫偶宅女呃……

本期读者语录 北京 金鹊鸣：最后叮咛小编在娱乐游戏的时候保护好自己的身体。一个人能玩多少好游戏，不是看他有多少钱，有多高的技术，而是看他能活多久。(玛娜回复：多谢你的关心，小编们一定会注意健康，为大家奉献出更好的杂志！其实看看最近的"小编寄语"就该知道，已经有不少小编都提前进入"养生保健的老年期"了……)

究极体感

剧本 九兵卫



Email 朱瑞琪：本来很期待《生化危机 5》的到来的，但是玩了以后让我很郁闷，为了能让自己多放点弹药，我把所有的恢复草药都给了谢娃，意想不到的事情发生了，在打蜘蛛 BOSS 之前每当我被丧尸砍一下她就胡乱用草药喷我，到了蜘蛛 BOSS 那里本来放的 6 个草药只剩下一个了，这一战我打得辛苦啊，我想在这里说"谢娃，我不是害虫，别动不动就拿杀虫剂喷我"。

这一代中的伙伴系统是个不错的设定，但同伴的 AI 实在是有点很得可以。不过，单人游戏下的同伴也不是一无是处，至少枪法要比较准。建议你给他 / 她装备一支机关枪或者狙击步枪，这样就可以最大限度发挥 AI 同伴的作用了。

Email ucganswerme：为什么 ACE 的飞行员本人和形象差别这么大，说实话他是在自毁形象才选了那个形象吗？

有这种事儿吗？我还是第一次听人这样说呢。其实我一直认为小编形象关键是让读者记住，不讨厌就好。

Email 智恩：在这里告诉各位小编一件事，5 月 10 日的母亲节那日我就会像多哥一样成为一个有家室的人了，日子越近就越紧张……这也好，有家庭压力才有工作的动力，不然怎么养得起老婆大人的各项开支，Orz……所以在老婆大人的督促下应该省的开支也省了，可是 UCG 嘛，绝对不能省的。不过每次买回去老婆大人都会说："又买书？你很有钱吗？＃%……%*—"结婚以后可能生活更艰苦了，所以我每次入手 UCG 都会把书藏在肚子用衣服盖住，马上冲进房间藏好，等老婆不在家或去蹲厕的时候才能拿出来看，唉……

生活固然重要，但生活中的互相理解应该更重要，结为夫妻并不等于要求双方放弃自己的爱好和习惯，只要在不影响正常生活的情况下，夫妻双方应该"求同存异"才是。不过，你作为家庭的男主人，自然要承担更多的家庭负担，所以在某些方面有所牺牲也是应该的。这一点上你应该和你的妻子好好沟通，双方达成和平共识，才有助于家庭的和谐生活。顺便说一下，我的孩子他妈虽然对我的一些爱好例如游戏、电影等并没有我这样近乎狂热的兴趣，但是她对我也并没有过多的反对意见，因为她知道这是我的爱好，也是我的工作需要，只是偶尔提醒我要有所节制。当然，买限定版这种奢侈行为我还是不敢跟她明说的，虽然她的化妆品一套也不比我的限定版游戏便宜，但是，有时候"善意的谎言"也还是必要的，你说是吧？

上海 蔡宇杰：十年前，也就是我一年级时，很爱去同学家打《魂斗罗》，同班有一个我喜欢的女孩也去玩，但每次输了就会红眼圈，我每次便安慰她，然后再和她打，之后由于她搬了家，虽然没转学，但已不能经常和我玩《魂斗罗》了。十年后，一次聚会上偶然发现有私人的 PS2 游戏店，进去后发现可以玩《魂斗罗》，我和她都不约而同地拿起手柄，回忆十年前的那份激情，但她终究是乖乖女，已经很久没玩，连第一关都没过就挂了，我不由自主地侧过身，以为她又要哭了，谁知她意味深长地看了我一眼，幽幽地笑道："我早已不是那个爱哭的女孩了，你也一样吧。"再次感觉造化弄人。

看前面的描述总觉得要发生什么，看到后面才发现原来什么都没有发生就结束了……

唐山 薄飞宇：上次"读编往来"里贵阳史博文朋友所说的"怪物猎人事件"使我感到很亲切，因为我姥爷不但在《MHP2G》中的游戏时间超过了 300 小时，而且全任务达成，还在过年期间成功地给我表演了一下无伤干掉雌火龙（不是用 BUG！）看得我都呆了，这要是录下来发到网上，估计我姥爷能上中央一套了。

说句题外话，我记得前一阵子有个新闻是"80 岁老汉痴玩《光环》"，但是总被人看错标题……

九江 罗志鹏：幼儿园：新手难度；小学：普通难度；初中：高难度；高中：深渊模式；大学：天堂与地狱；工作：隐藏难度，不知小编是哪种难度？

截稿后：天堂难度；截稿前：极限最速地狱难度。小编们总是在天堂与地狱间徘徊呀……

Email mebius123：我花了最快的时间将《生化危机 5》通关了，通关后有一种很正常的通关喜悦和一种莫名的失落。在整个过程中，与和合作的有我哥哥，一位日本玩家和 NPC，每一个都有各自的风格。当然我更关注的是剧情，看到 Sheva 严肃地对 Chris 说："We're parterns, to the end！"我当时就感受到 Sheva 那种重情重义，热辣性感的豪迈，新角色很快在我的心中有了一席之地。当 Jill 被成功解救后，Jill 问道："You're Sheva？ Take care of him."一种以往《生化危机》系列"所没有的新老交替再次感动了我。（其实我当时邪恶地想到 Jill 会抽 Sheva 一巴掌，再恶狠狠地说："Chris belongs to me！"）。

读了你的信件后我被你玩游戏时细腻的情绪所感动，玩游戏就是要有这种情绪才觉得有回味。我在玩《生化 5》的时候唯一有点感动的地方就是在解救 Jill 时 Chris 打不还手，骂不还口，还一次次拼命的呼唤 Jill 的名字，游戏中设计了好几段台词，我觉得配音演员很投入。另外，制作人竹内润也算够狠的，几乎把三上真司先生规划的生化剧情构架给全部拦腰斩断了，唉，这就是人走茶凉啊。

克拉玛依 邓天辉：我已经是高三的学生了，剩下的三个月里百分之九十的时间可能都只能在书桌前度过了，关注游戏的时间只有百分之十，但我每晚睡觉前都要看一会 UCG，雷打不动，一是为了关注新闻，二是为了缓解压力，但我发现看 UCG 后睡觉都会梦到玩游戏，梦游戏也就算了，但每次梦的都跟真的一样，经常梦到在《生化 5》里被电锯男腰斩，梦到在《死亡空间》里被怪物截肢……每天都是吓醒的，小编们有没有什么办法让我摆脱痛苦啊……

建议你每晚睡觉前看一会教科书，这样你就可以梦到一边读英文阅读题一边被正弦函数追杀了。



★大理 白瑞：今天，我以 UCG 为荣，明天，UCG 为我骄傲！

本期读者语录

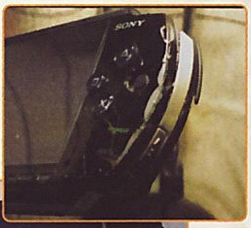
中山 黄家伟：本期光盘最爱《生化 3》全程小刀通关，真是大开眼界，期待以后多放这种极限挑战。
（玛娜回复：小编们一定会努力寻找更精彩的内容让大家多多"大开眼界"！）



Email 512986537：最近我们班发生了一件十分雷人的事，咱们班的黑板报……不提了直接上图。

你拍的照片太模糊了，只能隐约看到一些图案，其实也挺好的，寓教于乐嘛。只不过你们好像有点偷懒，第一次看到黑板报上一个粉笔字都没有的……

从 14 楼一跃而下的小 P





上海　吴昊：偶尔看到“我的宝物”栏目，觉得他们好强大，虽然我没那么猛，但是因为玛娜一句“最重要的不是价格，而是爱！”所以我决心厚着脸皮寄来我的宝物的照片……这两张照片足以说明一切——PSP1000太强大，太坚固了，只摔成这样……如果有哪位小编或者读者的 PSP 不想有如此下场的话，只要记住一点：“别在窗台上玩 PSP……”切记！切记！附诗《小 P 行》一首。

小 P 行

（公元 2008 年 11 月某日，某人玩 P 于 14 楼，忽闻手机铃声大作，小 P 疾驰而下……因为长句，歌以赠汝，凡九十八言，命曰“小 P 行”。）

十四楼台夜游 P，燕雀荻花秋瑟瑟。
小 P 下楼人在上，举 P 欲玩无影踪。
猜不成欢惨将别，别时茫茫江浸月。
忽闻楼下“辦啪”声，小 P 忘归人不发。
感我此言良久立，光驱蹦外旋转急。
凄凄不似向前声，满楼重闻皆掩泣。
楼中泣下谁最多？P 主鄙人青衫湿。

《生化 5》限定手机

Email　查：某日我手机旧了，于是去看看换个壳，结果老板说：“壳换手机”，当场晕倒，我回家后立马把手机修理了一顿，变成了《生化 5》男女主角版，与大家分享一下。





不仅是《生化 5》限定手机，还是 UCG 图注版《生化 5》限定手机呢……

关于《花》的感想

上期为大家刊登了 PS3 下载游戏《花》的介绍。小编们本来认为国内的 PS3 普及量不高，玩下载游戏的人更是少之又少，这篇文章应该不会受到太大关注。没想到因为是中国游戏制作人出品的优秀作品，有好多读者都特地来信抒发了自己的感受，询问游戏学校相关事宜的来信似乎也多了不少。（笑）下面就精选两封玩后感，这里也欢迎所有有条件玩到这款优秀作品的人都来说说感受，我们会精选出你们的发言，转交给游戏制作人哦！

清风虽细：看到 UCG 居然花两页篇幅来介绍一个 PS3 下载游戏，除了意外还是意外！可想而知这是一款多么优秀的游戏！而在我实际玩到之后才发现，它的优秀程度已经完全超越了我的想像。这是一款和我之前玩过的所有游戏都不一样的游戏，而且还是中国人制作的，我受到了双重的感动。

fu1028：初玩时我觉得《花》不能算是一个游戏，但越玩越能感受到它的魅力。这种感觉是其他游戏所不能给予的，就是流程太短，不过瘾。我和我女友一起玩的，我和她居然都在玩的时候想起了小时候，这真是令人怀念。从它的售价来看，绝对是物超所值。

最狡猾的读者

大连　张凯伦：话说我高一那阵在学校常看课外书，但是重点学校重点班的理科老师可不是吃素的，有无数同学的书被没收。午餐时间是看书玩游戏的黄金时间（因为老师都不在），但有一次老师突然回归，我被发现了……我从容地把书交给老师，并引发以下对话：

Teacher：这书我还能给你么？

我：啊，如果您想看的话我就送给你了。

Teacher：这种破书我才不稀罕呢，（把书还给我）以后不要让我发现！（走了）

我由此成为了战胜 Teacher 的第一人。我总结出来，对待理科老师一定要攻其自尊，千万不要语气强硬。

厉害，不过你这方法也只管用一次吧？另外代大家问一下，对待文科老师又要如何呢？

食物中毒

剧本　炎骑士



※注：四代最终BOSS



约稿

杂志不能只有小编们唱独角戏，也要取百家之长，这样才能给大家带来涵盖信息量更广更全的内容，所以每期的杂志上也会刊登一些撰稿人的稿件。和撰稿人有联系的小编必须保持定期的沟通，将撰稿人可以提交的稿件的内容及时予以反馈，然后经过适当的统筹，最后才算是正式征稿。当然，稿件的交稿日以及字数要求也是事先就必须明确好的。尽管不会有强制性的约束，但诚信也是约稿的一个最基本的前提。

小九在这里希望大家能勇于将自己的作品拿出来和其他读者一起分享。文笔不是障碍，取材也可以天马行空，关键在于我们是否确实愿意参与。只要不断地锻炼自我并有针对性地提高撰稿能力，加入编辑部的大家庭也并不是什么遥远的事情。

本期读者语录　广东　Hy2：前几期看到一个人发现了老猎人大战某某某怪物的某某话题。我看到想了很久，一直有个问题，我想对看到的人说：“我怀疑你是不是看错了，可能人家 18 被你看成 81！”（玛娜回复：我们相信猎人众不畏年龄、性别的奋斗精神。）

校园游戏管理委员会

★成都 吴秋阳：在我们的电脑课又有趣事了，我们全都不做作业，联机打CS，大家是乐得不亦乐乎啊！

报告书 No.5

最近听了我大学一哥们很囧的趣事，他的掌机居然会进化！

他以前的GB在初中被没收了，初三毕业了老师还回去的时候，班主任也不记得当初没收的是哪一台了。打开抽屉，都是课堂没收的东西，然后我同学在抽屉这堆没收的东西里找寻无果，告诉老师："我的GB不见了……"。再然后老师随便在抽屉里拿了一台游戏机还他。我朋友一接过来看，那竟是GBA！

——Email wwhaha1058

解析

太强了，为什么我当时没有想到这招呢？我觉得不是老师随便拿了一台，一定是你朋友指着那台GBA说："就是这台！"

一旦当你敢于顶风作案，在不该玩游戏的时间拿出了自己的主机，那就要有被没收的觉悟。一般情况下，老师处理被没收的主机不会贸然予以销毁，都会以"放假后过来拿"而进行所谓暂时性保管。虽然不会有物质性的损失，不过这段漫长的时间对学生玩家来说也是非常难熬的。这位读者所说的初中被没收的GB直到毕业时才"刑满释放"，主人想必也是坚持了很久吧。(笑)

老师的宝物库

没收的游戏机多了，老师也就习以为常了。丢在抽屉里的各式主机不进行标识就放上很长时间也是常有的事儿。看到老师那里五花八门、被没收而来宝物，大部分人应该都会感到眼馋。不过嘛，误领别人被没收的主机，通常也会导致原主人的怨气值急速上升，大家最好还是不要抱太大的侥幸心理啦！

本期话题：

当你的主机被老师或者家长没收，你采取过怎样的行动？

近期回复：

九兵卫，你竟然把大学宿舍的机器隐藏大法公布于众，万一读者里头有大学教师怎么办？人要有逆向思维嘛！向全国的大学生读者道歉吧！

——上海 曾文峰

关于杂志的摆放方式嘛，我感觉无非就2种，要么立放，要么平放。立放有一点要注意，就是长时间立放的话，杂志下端容易弯曲，尤其是两端松散时。还有一点，就是在南方生活的朋友，因为南方天湿气很重，杂志很容易卷起，这是最难受的，最好两端夹紧。平放的话问题不大，只是由于杂志越来越多，厚度越来越大，导致整体呈倾斜状，这无法避免，所以我建议大家经常改变一下，两种方式交替使用。

——Email Michael Zhang

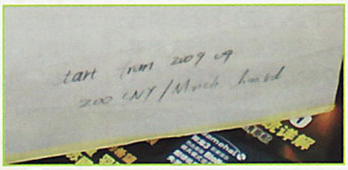
最有联想力的读者

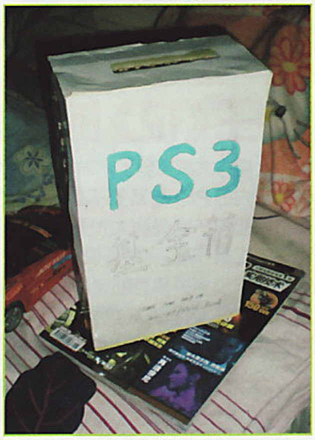
Email 刘东：222期的封面很"有趣"，虽然不知道是不是故意的，但栏目预告和图片太符合了！

首先，谢娃是《生化危机5》最具代表性的角色，5代的攻略和分析放在她身边实至名归；吉尔和"破坏的城市与她的歌"很相配(感觉)；威克斯倒是有很多知识。其次，克里斯作为玩家所操纵的主角，其领导"联合突袭"的重要性不言而喻；那个黑人看起来似乎不论日本黑帮还是自由城的黑帮都能打败(作为政府的雇佣士兵)。最后，最合适的是邪恶微笑着的艾克塞拉和《再造索尼》有异工同曲之妙。

最有计划性的读者

Email stefanie：随着《生化5》的发售，我对于PS3的渴望也越来越大，但是因为女友的限制一直与PS3无缘。百般哀求后她终于答应我按照每月200人民币的速度进行积攒，什么时候到达可以购买的能力就可以买下来了，想想虽然每个月存的少了点，但是也不失为一种节约的办法。按照指示，我自己做了一个"PS3基金箱"，跟大家共享一下，按照这个进度，大概一年的时间就可以了，希望到时候可以破箱取钱抱回PS3，先享着这个箱子想想以后的好日子吧～





希望你能在一年后实现自己的初衷如愿以偿地抱回PS3，也希望你一年后打开箱子不会发现里面的存款已经被女朋友拿走买衣服了（我的一名朋友就曾遭遇这等惨事，真是对人生观的重大打击啊 -_-b）……

levelup 4周年庆官方活动
"e族之星·封面萌娘大募集"

你是(你的身边有)漂亮可爱的女性玩家吗？你(她)有着不让须眉的游戏热情吗？现在就是你(她)将魅力和自信展现出来的时刻！在我们levelup论坛4周年庆之际，携手《PSP·e族》举办的"e族之星·封面萌娘大募集"活动已经开始了！现在只要参与到报名的行动中来，就有可能成为下一辑的《PSP·e族》封面MM哦！而在我们每10辑举办一次的"e族之星·魅力大赏"中成为人气王的MM，还将获得我们送出的豪华大奖PSP一台！



本次活动规则及报名详情请见：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-773061.aspx，欢迎您的加入哦！

勘误



晴天的游戏进度。

220期的"黄金眼"栏目中，我们在对《世界传说 光明神话2》的评语中犯了两个错误，一是晴天的评语中提到的忍者并非本作新加入的角色；二是九兵卫的评语中提到本作的新角色包括《心灵传说》的角色，其实游戏中并没有出现《心灵传说》的角色。在此，我们向各位读者致以诚挚的歉意！也欢迎所有喜欢这款游戏的读者和我们交流你的心得。

由于本作的"忍者"职业只需要将特定职业练至规定等级就会出现，和前作必须使用特定的职业完成挑战任务相比要简单许多，所以晴天才会一走神误将其写错，在这里给由此造成困扰的读者致以由衷的歉意。

由于疏忽笔误而将游戏写错，实在是不应该。小九在此做出深刻检讨，今后一定加倍小心仔细，同时也希望各位读者大人能继续监督我们，将杂志做得更好更准确。

本期读者语录 唐山 薄飞宇：如果这期我"不幸"中了大奖，那么我由衷地希望送我一台PSP～1000主机，二手的也没关系。
(玛娜：如果你真的中了大奖，那就太"不幸"了，我们的大奖不是PSP已经很久了。)

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

BLAZEPRO® 超技　本期奖品由超技电子商行独家提供

本期大奖

超技 无线架子鼓　1名



一等奖

3名



PS3 专用无线键盘

二等奖

5名



PSP 专用迷你喇叭

3名



Wii 经典有线手柄

三等奖

5名



Wii 方向盘

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果10分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您想在PS2殿堂里看到什么样的内容？

本期特别放送

超技各种周边产品（随机抽取）　10名

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

3A 互动信箱礼品名单

大奖

PS3 专用无线键盘			
		广州	陈　志
上海	常　胜	北京	许森戬

一等奖

PSP 专用迷你喇叭		PSP 防震盔甲	
南宁	蔡金霖	沈阳	姚任权
临海	程麟王	北京	尹为群
广州	何　伟	天津	张　岩
成都	吴思岑	长春	周　莹
赤峰	杨　琦	西安	朱　钰

二等奖

Wii 方向盘			
		常州	沈达寅
大理	白　瑞	无锡	王　炟
深圳	黄奇伟	苏州	袁志良

特别放送

超技各种周边产品			
南京	蔡　群	阳江	梁锦标
长春	陈峥宇	杭州	孙　华
天津	付德建	南昌	谭晓东
成都	何超伟	上海	王春帆
北京	胡　兵	哈尔滨	王　新
贵阳	胡　赟	中山	徐楚欣
东莞	黄镜桦	常州	叶伟文
宝鸡	嘉兴安	长春	赵义国
长沙	姜　易	深圳	郑俊杰
北京	金鹊鸣	从化	朱杰文

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《怪物猎人五周年官方画集　黑、白》，定价：50元；《爱图e族》第6、7辑，定价：19.8元／辑；《街头霸王　幻彩珍藏》，定价：25元；　《怪物猎人2官方小说　疾风之翼》1、3，定价：9.8元／册；《超级机器人大战·原创世纪　珍藏事典》，定价：24元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24元；《异说最终幻想攻略本》，定价：19.8元；《女神侧身像·负罪者　攻略全书》，定价：28元《女神侧身像2官方小说》，定价：24元；《福音战士新剧场版：序　典藏DVD　》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22元；《四叶草》第1、3辑，定价：16.8元／辑；《生化危机官方小说》第8辑，定价：14.8元；《宿命传说2官方小说　苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价：14.8元《变形金刚　昨日幽灵》定价：16元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16元／本；《模魂志》第31期，定价：12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第15辑、第17辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、101、102、104～107辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～17辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价：28.00元。《PSP宝典2》，定价：28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》定价：12.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期，第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，　第43～45期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第164～167期、总第173期、总第179～181期、总第184～186期、总第189期、总第190期、总第193期，定价：9.8元。总第204期、总第205期、总第209期、总第210期、总第213期、总第215～217期，定价：12元。总第220期、总第221期、总第223期，定价：9.8元。总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期、总第212期，定价：19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第30辑、第31辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第1～5辑、第7辑，定价9.8元；第8～11、14～18辑，定价：12元；第20、24、25、31、33辑，定价：8.8元。《游小说》第7、9～16、19～23辑，定价：9.8元。《Xbox360专辑》第3辑、第6辑，定价：28元。《Wii专辑》第2辑，定价：28元。《PS2专辑》第6辑，定价：25元。《游戏人小说版》第2辑，定价：14元。《潜龙谍影　极限生存》专辑，定价：38元。《最终幻想专门志》第1辑，定价：25元，第2辑，定价：19.8元。《PS3专辑》第3辑、第4辑，定价：32元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

@ ①我的X360更新顺利完成了，可是却出现了一个新的问题，那就是更新以后进入虚拟人偶的设置就有一定几率死机，有时是还没看到人偶就死了，有时是进入特征选择的时候死机，搞得我现在非常郁闷，难道设置的时候必须要连上Xbox LIVE吗？小编们有没有遇到这样的问题？②新注册的LIVE用户应该是有一个月的金会员使用期限吧？不过为什么我新注册的GamerTag就不能进行对战呢？我的账号是在香港的Xbox网站注册的，下载东西也一切正常，难道对战还有其他的限制？[acula2008]

①你所提到的第一个问题小编们都没有遇到过，而且和你一样都是进行线下设置，并不存在“必须连上LIVE才能完成设置”的说法，建议你从官方网站下载升级补丁再重新尝试升级，如果问题依旧的话，你不妨拨打香港微软的客服电话寻求客服人员的帮助。②LIVE新注册的账号的确会赠送金会员一个月，不过在使用时大家却往往会忽略，如果在同一台主机上已经申请过四个及以上的类似账号，那么之后即便是注册新账号成功也不会再赠送金会员，甚至连删除账号“钻空子”的做法也是行不通的。

@ 最近顺利地购入了X360和原装SONY HDMI线（很和谐的组合），不过随着X360生涯的正式开始，关于它的一些问题也随之而来。①我是台版主机（刷过机），由于不能上LIVE，所以想问问我能通过其他方式完成“秋季更新”吗？另外之前闹得沸沸扬扬的声音问题会不会对我的主机有什么影响，如果非要上网更新的话，那我要怎么办啊？②为什么我的X360插上移动硬盘一点反应也没有？想试着看看硬盘里的文件都不行，我确定我是选择了“系统”里的“外接USB设备”了啊……而且X360具体支持哪些影片格式呢？文件是否也需要像PSP一样有其他命名或存放路径的要求？③目前《神鬼寓言2》已经进行到“光明劝募”完成，但是我按照杂志上的攻略并没有出现后面的任务，而是直接出现了精之英雄的任务，请问如果做了精之英雄的任务，前面的任务都会随之消失吗？另外能不能把所有石像怪的位置告诉我一下，我实在找不到……④《战争机器》的最终BOSS兰姆将军在疯狂难度下我怎么都打不死他，感觉暗夜蝙蝠的杀伤范围简直不可理喻，我只能蹲在车厢两头的水泥矮墙的正中间才不会被咬死，其他地方一律被无视，而中间兰姆还在不断逼近，每次跑动换位置的时候几乎只有十分之一的几率可以跑到车厢对面，究竟我要怎么对付他啊？[dreamdk083]

①“秋季更新”与你使用的主机区域版本没有任何关系，如果你不能连接LIVE的话，可以考虑从官方网站（http://www.xbox.com/en-US/support/systemuse/xbox360/console/）下载最新的更新补丁（$SystemUpdate_Fall08_7363.zip），接着将解压后的文件刻录成DVD或CD放入光驱，或拷贝至U盘的根目录上接入主机的USB接口，按照提示就能顺利完成更新，而你所提到的声音问题，也已经在这个版本的更新包中得到了修正。②根据官方给出的使用建议，如果想让X360正确识别外置的USB设备，其容量的大小最好不要超过20GB。而X360支持的影片主要有WMV、MP4、AVI等几种主流格式，如果想省去使用移动硬盘的麻烦，你也可以考虑使用专为X360和电脑之间传输数据而设计的“Windows Media Connect”软件，详细的使用教程可以参考官方网站（http://www.xbox.com/zh-HK/support/systemuse/xbox360/digitalmedia/pc.htm）的相关内容。③“精之英雄”任务是游戏中的一个大任务，其中会包括攻略中所写的剧情任务，你只要按照游戏的指引完成后续事件，就一定会触发剧情任务，并不需要担心。另外关于“石像怪”的研究其实已经在215期杂志的“研究中心”里进行了详细的解说，这里就不再赘述了。④在疯狂难度下与最终BOSS战斗时，可以多注意一下道路两侧有灯光照射的地方，因为只要玩家处在该区域中，暗夜蝙蝠是不会主动进行攻击的，另外每一块有灯光的区域之间都是可以通过一次翻滚即可到达，所以只要先熟悉以上的规则再多练习几次，要解决掉兰姆将军应该就不成问题了。

听说微软专门发布了一个X360用的音频转接器，方便用户在使用HDMI输出视频时，也能用光纤输出DD5.1到功放解码，所以我想问问X360的HDMI是否可以输出DD5.1信号呢？因为我即将购买的功放有HDMI音频输入接口和HDMI视频输出接口，我是不是需要将X360的HDMI接功放，再用一根HDMI线从功放输出视频信号到电视才行？[成都 Summer]

X360的HDMI是可以输出杜比环绕音效（DD5.1）的，你只需要在系统设定中将音频一项设为“Dolby Digital”，然后将HDMI输出到功放，再从功放输出到电视，就能享受到你所需要的音响效果了。

@ 上期在“特别企划”中看到PS3的mini BD盘只要20元，但我一直都是在淘宝上购买的，却总是40多，怎么差别这么大啊？另外淘宝上一般BD25的光盘售价45元左右，BD50的90元左右，难道书中提到的和网上的不是同一个东西？[affairfyx]

“特别企划”中提到的mini BD盘其实就是我们常见的DVD D9光盘，卖家通常都是从原版蓝光光盘中提取片源，然后再使用降低码率的方法将其刻录到这类光盘上，所以影片质量通常会高于普通的DVD光盘，再加上光盘的成本较低，所以它的售价通常都在20元左右，对于大多数追求性价比的玩家来说都是不错的选择。而你在淘宝上经常购买的BD25和BD50光盘则属于真正的蓝光刻录光盘（后面的数字代表光盘最大能储存的数据容量），超大的容量也允许商家尽可能多地保留原版光盘中的所有内容，比较适合追求更高视听享受的玩家，因此千万不要把这两个概念混淆了。

游戏 GAMES

@ ①请问《真·三国无双5》中文版里什么样描述的马是最好的？现在我遇到的马描述包括“身体均衡”、“幼时优良”、“高深莫测”、“神采飞扬”，难道神采飞扬就是最好的吗？②我用好几个神采飞扬的马在“石亭之战”练级，但升到4级时，平均数值都在425以下，是不是必须有一样在425以上才能在5级时出现神马的绝技呢？③有没有更好的练马方法？[加菲猫]

①中文版对马的评价最高的两项为“森罗万象”和“神采飞扬”，惟一需要提醒你的是，网上流传的“系统时间调整法”并不适用于中文版，能否得到这样的马就要看你的运气了。②由于官方到目前为止都没有公布培养马匹的相关数据，而你所提到的情况也是很多玩家在长期的游戏中所总结出来的，并不一定符合所有的情况，惟一可以肯定的是，只要你的马两项评价都达到了最高，那么在LV5时就必然会出现第四项技能，而如果只满足一项最高的话，即便是能力都已经接近500的极限值，也有可能出现只有两个技能的情况。③游戏中无论是无双还是自由模式，每过一关都会给马匹固定增加600的经验值，而玩家在关卡中骑在马上杀敌超过50人还会额外固定增加1000的经验值，你只要根据以上的原则消灭敌人就能快速地提升马匹等级了。



@ ①玩《女神侧身像2 希尔梅丽娅》时遇到了难题，第一次在隐藏迷宫炽天使之门里，当我攻击敌人如果发出会心一击会有一定几率把伤害反弹给自己，以至于好几次都是这样队

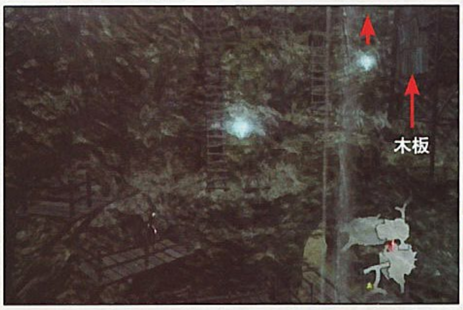
本期读者语录 Email wolffun：那个啥火云不是号称永远的18岁吗，其实我同学都称我永远水灵灵的17岁！（17和18的差距很大的哟！）晴天回复：其实当初火云说这句话只是想突出自己的“心理年龄”非常小，所以很纯洁，如果换算成“成年人”的定义，他和你相比肯定就是相形见拙了。

伍被全灭了（可能是自己的攻击力太高，用的都是“咎人之剑”……）。但是我看杂志上的攻略似乎并没有发生这种情况，难道是因为我玩的是美版，有什么方法解决吗？②我的PSP-2000是日版，最近刚升到5.00M33-6，看网上说升级后最好在恢复模式下格式化F1，于是我照做了，但之后却发现拷贝到PSP里的MP3很多都成了乱码，我的确是把语言选择为“简体中文”了啊？难道是升级时出错了？［小新］

①根据游戏的设定，你可以先确定你是否在迷宫中放置了“自虐の戒”的封印石，如果不是该问题引起的，从你第一次进入隐藏迷宫就持有“咎人之剑”的情况来看，你应该是使用了“金手指”类的软件对游戏进行了修改，所以发生以上的情况也可能与修改游戏时代码错误有关。②格式化F1就相当于将主机的设置还原到了出厂的状态，如果你是将简体中文名的歌曲拷贝到PSP里，那么最好在XMB界面选择“设定”→“主机设定”→“文字设定”，将默认的编码调整为“Simplified Chinese GBK（936）”。

@《鬼泣4》MISSION 03一开始需要通过连续抓取到达上层出口，按照杂志攻略上说的，上方应该还有光球能够到达最上层，可是我只抓到两个就再没有了，只能掉下来，试了很多次都不行，跳得头都晕了，请问我要怎么才能收集到那块蓝魔石碎片啊？［猪头の弟弟］

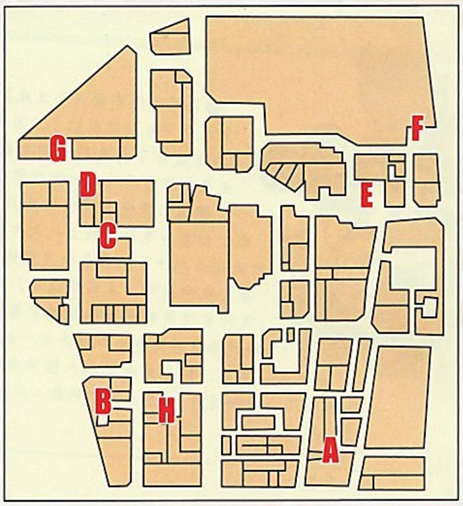
其实要拿到这个蓝魔石碎片只需要在抓到第二个光球后，对着右侧的木板使用一次“蹬墙跳”向上上升一段距离，最后掌握好向上的抓取角度就会发现新的光球，如此便能来到最上方的平台。另外要想抓取成功对玩家当时的能力也有一定的要求，最好将“抓取距离”升到2级会相对容易一些。



▲新的可抓取光球其实就在箭头的正上方，赶快再去试试看吧。

@最近怀旧找来《如龙》玩，不过由于在网上找不到图文攻略，所以卡在一个地方过不去了……请问第七章“龙与鲤”中遥把项链丢下跑掉后，桐生要去哪里找她呢？听朋友说是去“龙神会馆”，但一直不知道它在地图什么位置，非常郁闷。［yin jin］

“龙神会馆”位于图中的A处，前往该地点触发情节后返回“B”处与伊达对话就能触发寻找遥的主线剧情。接着依次前往地图中的C、D、E、F、G、H地点与该处的NPC对话寻找线索，最后会发生与“神秘组织”的强制战斗（敌人会使用手枪进行远程攻击，需要合理利用周围的物体来进行掩护），胜利后自动前往“赛の河原”进行后续情节。



问答接待室

经过前一段时间X360充电电池的集中询问后，随着节后购入X360玩家数量的增多，“秋季更新”的话题又成为了近期大家关注的焦点，尤其是对于一些因为网络问题无法连接Xbox LIVE的玩家来说，如何解决之前官方更新中所遗留的“声音故障”等问题，也自然成为了影响主机能否正常使用的关键，所以有类似遭遇的玩家不妨留意“硬件”部分的相关解答，尽快让自己的主机“脱离苦海”。

最近才开始玩X360版的《古墓丽影 周年纪念版》，有几个问题想请教一下。①劳拉有没有加速跑？怎样才能使用？②我取得了所有工艺品和8大古神器通关（普通模式），但为什么存档完成度显示只有“95%”而不是“100%”？③通关后进入标题画面“Rewards”中“Special”下的“Style Units”后，劳拉来到一个陌生世界，一开始场地中有个紫色水晶，按“Y”键后会说一大段英文，不过在这个小世界中跑遍每个角落，也不知道该干什么……④“Commentaries”中的克劳薇庄园、秘鲁、希腊、欧洲、失落之岛的括号内均显示“没被锁住（Unlocked）”，请问代表什么意思？⑤“Cheats”上面的八个项目都显示“？？？”，怎样才能把它们全部开启呢？［月亮粑粑］

①游戏中并不存在加速跑的操作方式。②存档的完成度包括换装（Outfits）、工艺品（Artifaces）、神器（Relics）、画册（Art galleries）和作弊码（Cheats）的获得数量，如果你已经确认获得了游戏中44个工艺品和8个神器，那么最后遗漏的完成度可能就与你还未开启的8个“作弊码”有关。③“Style Units”是游戏中的一个隐藏关卡，在其中玩家可以看到游戏各大关不同的场景，而且此处没有敌人和物品，只能在其中循环移动。④只要你在游戏中完成了对应的关卡，那么就会开启以上五个地点对应的评论项目（显示为Unlocked），之后你只要重新进入相同的关卡，暂停后选择菜单“Options”下的“Display”，接着再将“Commentary Markers”激活就会在场景中出现紫色水晶，最后只要靠近它按下Y键就能看到“场景设计师们”对自己作品的评价，当然前提是你要具备一定的英文阅读水平了。⑤以任意难度通关游戏只会开启最后三项“作弊码”，而其余8项则需要玩家完成对应关卡的“限时挑战

关卡限时挑战任务一览

区域	关卡	限定时间
Peru	Mountain Caves	6分钟
	City of Vilcabamba	7分钟
	The Lost Valley	15分钟
	Tomb of Qualopec	13分钟
Greece	St. Francis Folly	34分钟
	The Coliseum	11分钟
	Midas's Palace	16分钟
	Tomb of Tihocan	13分钟20秒
Egypt	Tempel of Khamoon	20分钟30秒
	Obelisk of Khamoon	18分钟15秒
	Sanctuary of Scion	28分钟50秒
Lost Island	Natla's Mines	17分钟
	The Great Pyramid	16分钟15秒
	Final Conflict	23分50秒

任务”（即在规定时间内完成关卡）才会解锁，所以建议你在多次挑战关卡时进行，只要中途避免收集工艺品或神器，时间还是绰绰有余。另外作弊码的使用方法也十分简单，你只需要在游戏中暂停，然后选择菜单“Options”下的“Cheats”，将默认的“OFF”设置为“ON”即可。

作弊码一览

项目	作用	解锁方法
Sunglasses	使用太阳眼镜	任意难度通关
Infinite Breath	无限氧气	任意难度通关
Textureless Mode	开启无贴图模式	任意难度通关
Show enemy health	显示敌人的生命值	完成秘鲁（Peru）所有关卡的限时挑战
Infinite 50 Caliber Pistol Ammo	手枪无限弹药	完成秘鲁（Peru）所有关卡的限时挑战
All weapons	获得所有武器	完成希腊（Greece）所有关卡的限时挑战
Infinite Shotgun Ammo	霰弹枪无限弹药	完成希腊（Greece）所有关卡的限时挑战
Infinite Health	无限生命值	完成埃及（Egypt）所有关卡的限时挑战
Infinite mini SMG ammo	冲锋枪无限弹药	完成埃及（Egypt）所有关卡的限时挑战
Golden Shotgun	获得黄金霰弹枪	完成失落之岛（Lost Island）所有关卡的限时挑战
Silver mini SMGs	获得银色冲锋枪	完成失落之岛（Lost Island）所有关卡的限时挑战

本期读者语录 佛山 刘力连：这回9.8元的改动着实怀念，差点被老板收了我12大元，他还以为是12元的。晴天回复：看起来你遇到的这位老板有RP问题，当初他进货时肯定很清楚杂志的售价，难道是想坑到一个算一个？赶快发挥你的口才帮助我们“以德服人”吧。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

火云

●在晴天同学被《七龙珠》电影雷得体无完肤跑来声泪俱下地劝阻我们千万不要去踩雷之后，我毅然决然地放弃了去电影院的念头，在此感谢晴天同学大无畏的踩雷精神，向倒在雷区的英雄致敬！

●近日沉迷在《生化危机5》的佣兵模式中，每天晚上都要与飞行员联上几把才能睡得安稳。一日飞行员打电话来兴冲冲地喊着他发现达成SS评价的秘诀了，于是在他的邀请（其实是逼迫）下进入佣兵模式，只看到飞行员使用的土著装谢娃拿着无限弹药的弓箭，飞快地跑到场景的死角面对着洪水一般的敌人一把弓箭使得上下翻飞……当然，结果是我们二人很快被敌人围攻至死。半分钟后PSN收到飞行员的信件：“原来双打的敌人比单打猛一些”……

本期个人签名

世界真美好。

玛娜

1. 最近每天晚上的例行功课都是《生化5》，功课的惟一内容是端着狙击枪在每一关里寻找BSAA徽章，虽然至今为止已经花了一个多星期的时间，还患上了眼花的后遗症，但是仍然没有收集完整，只做几个徽章撒在场景中就要让玩家花费几乎和再通关一次相同的时间去寻找，Capcom真是太狡猾了呀。

2. 说到狡猾，这次的《偶像大师SP》也超狡猾（－_－），第一次我想要退出游戏的时候，偶像突然冲出来，用可爱的声音和我约定下次进入游戏的时间——既然都这样期待我的到来，那么当然不能让她失望啦！所以我就立刻开机继续游戏！但是，第二次退出的时候又和我约定了……好吧，那么我当然要更热情地立刻进入游戏了！于是，开始游戏的第一天，当我发现每次退出游戏的时候对方都会这么约定的时候，已经到了早上3点……

3. 搬家已经一年多了，最近才第一次去了小区附近不到一公里的公园，公园里的健身气氛及其浓郁，下午3点多就围满了一群带着手套的肌肉男，还有许多小孩子在单杠上翻来滚去，一幅和乐融融的样子。受到这股气氛的影响，我也厚着脸皮玩了几次碰碰车和疯狂老鼠，在小孩玩的滑梯上滑了几个来回，还试了一下有大约三、五年没见过的跷跷板，决定以后经常来公园与大自然接触……嗯，如果睡懒觉和逛街没有征服我的话。

本期个人签名

《贫民窟的百万富翁》太好看了！

纱迦

●月底要搬家了，一想到我那数年积攒下来的山样家当，我整个人都颤抖了，幸好新家离旧居也就几步路。想必搬家的时候，我会发掘出无数东西，也会扔掉无数东西吧！

●在最新的《PS3专辑》上写了8万4千字的《白骑士物语 古之鼓动》攻略，打破了个人记录。目前合成奖杯已达成，白金只是时间问题啦！

●iPone 3.0发布当天，在看过全部更新功能后，我犹豫了很久，终于决定还是先升级，做回不越狱的好用户。结果在我下了很大的决心后联上网一看，原来3.0要六月才会推出……

●截稿前iPhone版《MGS》出了，本质上就是个射击游戏，玩上几分钟就有点厌了。看来日厂还是没明白利害关系，老想着低投入高回报，这怎么可能呢？

本期个人签名

春暖花开，游泳再开！

晴天

☆虽然《七龙珠》真人版在还未上映前就在众小编的熏陶下做好了“防雷准备”，不过实际看到电影后还是被彻底地“雷”到不行。除了编剧在原有的人物关系上进行了“大刀阔斧”的进化外，本应非常壮观的“龟派气功”只持续了不到10秒钟便草草收场，真是让人有种受骗上当的感觉（虽然电影是朋友请客看的－_－b）。

★由于之前玩《世界树迷宫》落下了“强迫症”，所以最近只要一有空闲就会拿出高仿版的《七龙战记》拼杀一番，而取消了“爬楼”的设定后，游戏的整体构架也更趋向于正统的角色扮演游戏，尝试各种职业和技能的搭配，练级刷点的乐趣真是妙极了。

☆刚结束完手头的NDS版攻略任务便得知“《工作室》系列”家用机版新作即将登陆PS3的消息，虽然目前官方只公开了“全程语音化”这个系列从未有过的新要素，但相信凭借PS3游戏的超大容量，无论是物品调合还是战斗系统一定都会发生翻天覆地的变化，就让各种关于本作的新信息来得更猛烈些吧！（狂喜乱舞ING……）



◀最近收集到的《泪洒三重冠》美图一张，超大的尺寸都可以直接用来印刷“抱枕套”了（笑）。

本期个人签名

我们就是双子星。

ACE飞行员

■周末陪老爸到海边逛了一下。当我漫步在海边时，突然面前出现了一根长长的细线，我当时的第一反应就是这是《生化5》的枪械瞄准线，我的神经立刻紧张起来，随后定睛看个明白才意识到自己最近是中游戏毒了，原来这是别人在放风筝……

■《生化5》故事模式的BOSS战设计得非常失败，什么一大坨的玩意看都懒得多看两眼。幸亏有“佣兵模式”给游戏加分，不然我是不会给这游戏打满分的。

■现在我的“佣兵模式”已经进入了无法提高的阶段，越打越没有信心了……特别是看到PSN排行榜上单人佣兵居然达到40万的高分，这……这……简直就是人和神的区别。

■4月和5月“天下聚会”都将有大型的聚会活动，请各位玩家密切留意下期UCG的报道和预告。

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

星夜

★某天晚上途径天桥，买了点臭豆腐，摆摊的是一对40多岁的夫妻，那个时间段生意不错，昏暗的路灯下，两口子乐呵呵地忙碌着。不知为何，突然想起余华小说《兄弟》中浪迹天涯的小关剪刀夫妇，有种莫名的感怀。不知道是不是因为最近看多了励志片和惨兮兮的悲剧，情感变得丰富起来，连泪腺都活跃了许多。以前还嘲笑看韩剧哭得稀里哗啦的女生，前些天看《当幸福来敲门》，竟然也时不时地眼眶发热，差点就要抽纸巾了……

★这个春暖花开的时节真是逛公园的最佳时机，附近别的没有，公园倒是很多，闲时出去走走已经是最大的享受了。估计再过一个月，就要进入无法在室外存活的漫长夏季，所以还是趁着这个时间好好利用一下周围的园林资源。

★综合以上“容易感伤”与“喜欢逛公园”两点，有人将我的近期心态总结为：已进入老龄化阶段。对此，本人郑重回应：下个月开始必定在天气影响下重返宅男阶段！

本期个人签名

擦肩而过。

本期读者语录 芜湖 胡心怡：又给你们写了这么多，要是《红楼梦》、《老人与海》的分析能写这么多就不愁了，不对，我还是愁正弦函数和等比数列吧……（纱迦回复：现在学生还要考对世界名著的分析吗？应试教育进步了啊！）



▲《街霸IV》白金奖杯是这个样子滴。

［游戏］这一期的游戏收获颇丰，几度放弃的《街霸IV》HARD难度连技像蚂蚁啃大象那样，一条一条地啃过去了。看到奖杯图标弹出时，真是头顶青天、泪流满面……纱迦谈到自己的《白骑士》快拿到白金奖杯的时候说："成就要重广度，奖杯要重深度！"的确，奖杯等级相同的玩家，可能白金杯会差两三个，孰高孰低可谓一目了然。把奖杯难度A级的《街霸IV》白金了，俺也算是有深度了一回，呵呵！

［推荐］《花》真乃神作~哦~胜嫂看我打《街霸IV》HARD连技时被卡了一个钟头替我着急，说你能不能换着玩儿点别的，于是换了我早已通关的《花》。谁知她看完第一关就抢去尝试，竟一口气打穿了，而且赞不绝口。之后再玩《街霸IV》，如有神助，几条恶心的连技都迎刃而解了。用《花》来调节心情，让不太玩游戏的家长或朋友尝试游戏的乐趣，都是不错的选择！



本期个人签名

成就中毒广，奖杯中毒深……

◆连续两个星期和胜负师还有多边形就《街霸IV》以及《生化危机5》在levelup.cn上进行了交流，发现还是玩《生化危机5》的人多啊。在这里向那些向我们提问但没来得及回答的朋友说声抱歉，UCG编辑会不定期地去levelup.cn与大家交流游戏心得的，下次再聊啦。

◆看起来《生化危机5》似乎应该是我的第一个"全成就"游戏，自己不是成就饭，但《生化危机5》实在好玩，而且成就的设置也比较合理，没有那种逼你变着法去拿的成就。联机玩佣兵模式的体验绝对是最棒的，目标是全关卡SS评价，也欢迎对这个模式有心得的玩家给我们来稿。

◆女友也喜欢《生化》，据她说自己是"吉尔饭"，所以特地又去买了PS3手柄，方便和她一起双打。因为她有游戏基础，所以操作也能很快上手，但问题是遇到那种从敌人身体中"飞"出来的大虫子的时候，她宁愿被咬死也不肯瞄准开枪……视角朝下原地打转……连看都不敢看 =_=，看样子PS3版想要通关是遥遥无期了。

◆利物浦的状态好得惊人，大家看到这期杂志的时候，1/4的抽签也结束了，个人希望的对阵是：曼联VS.拜仁；利物浦VS.比利亚雷亚尔；巴塞罗那VS.波尔图；阿森纳VS；切尔西。只不过按欧足联最近对待英超球队的态度，不弄个曼联VS.利物浦＋阿森纳VS；切尔西就算不错了。



本期个人签名

好久没上过课了，被迫重新当学生。

〇从上期结束后到现在整个人都泡在《生化危机5》的世界里，但要声明的是，绝没有碰哪怕一分钟游戏，这实在是个连自己都理解不能的悖论……忙着翻译影像，写剧情小说，没空玩游戏呀呀呀呀呀（T_T哭）

△宝宝过来不到一周，干过的"坏事"如下：在我鼻梁左侧抓出一道"历史最凶"（孩子他妈语）的血印；摔碎刚买的李锦记老抽一瓶（一屋子酱油味两天都没散完）；将他的五十个泡泡球均匀地分布在整个屋子的每一个角落；往地上摔我的X360和PS3手柄N次（已经不敢再给他玩了）；往马桶里扔卫生纸两筒；摔破自己的布朗博士奶瓶一个。其余是吃饭和睡觉时间，基本平安。

□iPhone 3.0升级已经公布，大家期待已久的剪切复制粘贴、彩信、转发和删除单条短信、蓝牙传输文件等功能终于实现，至此iPhone终于算是一部完整的手机了。别的手机一岁就会走路，脑瘫的iPhone等到三岁才学会独立行走（之前需要别人扶着），也算是可喜可贺。

×原本计划和火云一起等这期搞完去影院踩《七龙珠》这颗雷的，但是"先头部队"晴天回来后声泪俱下裸体跪求我们不要去送死，考虑再三，我们俩决定放弃这部电影。顺便告诉一下想去看这部电影的朋友，其实明知山有虎，是可以不向虎山行的。



本期个人签名

No Z Turn.

最近患上非常销魂的上呼吸道感染，折腾了一周。到最后吃头孢拉定胶囊就像吃巧克力豆一样完全不顶事，只能去医院。大概花销如下：血常规20元，胸透120元，药品及输液240元。所谓的医保必须住院才能报销，所以……一张《生化危机5》（或者你喜欢什么游戏任意替换）就这么没了……

我看的是呼吸内科发热门诊，搜索了一下相关资料，发现一个更销魂的事实——就是为什么现在感冒发烧都不用肌肉注射非要输液。据说："二十年前，治疗一位普通细菌性感冒患者，我们只需一支80万单位的青霉素肌肉注射，如今同样的病情，却需要640万～800万单位抗生素。如果还是打针需要注射10次，以每天注射两针计算，打针要5天。从减轻病人痛苦和提高疗效上，我们只能选择静脉输液。"

看了这个你害怕不？这如果是真的——如果短短二十年里致病菌的进化如此天翻地覆，那么，试想一下：二十年前发生自然灾害或战争，一个在缺少必要抗生素的环境下能生存5天的人，如今是不是只能生存1天？

人类每隔一段时间就相互攻击、暂停发展，而同类细菌是不会自己打自己的，它们一秒钟都不浪费，一直在人体内不断地进化着……



本期个人签名

在一个人们习惯了假话的环境里，有时说真话就是说笑话。——赵本山

电锯恐惧症

《生化5》最让我痛恨的角色莫过于电锯男，遇到电锯男之后最让人郁闷的事情莫过于遭受斩首酷刑。虽说我自从接触《生化5》至今还从未栽在电锯男手里过，但《生化4》时代被电锯一族（电锯男、电锯姐妹花以及电锯老祖）虐杀所造成的心理阴影却久久无法散去。

攀比

我：啊，三月的天气实在是太好了，空气清新，温度适宜，每天上下班走在路上时都感觉浑身舒服！

同学：没得比哟！我这边现在还是零度左右呢，还时不时下雪……

我：嘿嘿，那你可就遭罪啦，看我多自在，省去了裹着一身厚衣服的麻烦。

同学：少臭美，春节的时候我回家可比你方便多了！随便买张车票就搞定，而且用不着跟黄牛党着急，更不用高价去买机票，这个你就比不了我了吧。

我：……



本期个人签名

为什么商店买的腊肠看上去特别像Uroboros？

★《苍翼默示录》的发售日确定为6月25日，这是个好消息。只是现在有点担心的是自己是否会因为街机版缺课太多而赶不上进度。不过如果按一年一作的速度来推算的话，那倒也不着急，毕竟格斗游戏都是在不断的调整中慢慢得到完善的嘛，玩家也会有一个很长适应过程。

★某日，接到一同宿舍的大学同学打来的电话。虽说才刚刚毕业一年不到的时间，但聊起以前的事情还是感慨颇多。小九在这里也提醒一下那些即将毕业升学或者走上社会的读者：一定要珍惜最后的校园时光，不要把遗憾永远地留在回忆中。

★《CLANNAD》终于谢幕了。只要乐观地面对生活，每个人都能发现来自于家人或者朋友的感动。这也是《CLANNAD》表达的一个简单道理。在连载的这两年间，本作"骗取"了很多人的眼泪，因此我们也期待京都动画能在今后推出更优秀的作品。



▲风子发现躺在树下的汐，小镇也迎来了新的开始。



本期个人签名

你喜欢这座学校吗？

本期读者语录

淄博　海马浩树：将来可能我会开书店，到时可以把Gamehalo拿在店里放不？（吸引顾客啊，看我多会经商 =_ _,= 把UCG爱好者吸引来先，再向他们出售杂志书刊冰糕之类的玩意儿……）（纱迦回复：没问题，以后咱们就是一条战线上的人了。）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年3月20日～2009年7月30日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

3月下旬至4月上旬的游戏阵容相对于前几个月来说显得比较冷清，但这也仅限于次时代平台的暂时消沉，当然，玩家也可以利用这段时间将前一阵子落下的“功课”补上。其实，这段时间掌机上可玩的游戏依然不少，喜欢掌机的玩家依然得不到喘息的机会……

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
26日	维他命Z	ビタミンZ	D3	文字冒险
26日	触发核心 Exelica 加强版	Triggerheart Exelica Enhanced	Alchemist	射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	吃角子老虎UP11 巨人之星Ⅳ 青春群像编	スロッターUPコア11 巨人の星Ⅳ 青春群像编	Dorart	桌面棋牌
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
2009年4月				
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
9日	阿尔卡那之心2	すっごい！アルカナハート2	AQ Interactive	格斗
9日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄！	5pb.	文字冒险
23日	锻棒 黑翼之章	カヌチ 黒き翼の章	Idea Factory	文字冒险
29日	实况棒球大联盟2009	实况パワフルメジャーリーグ2009	Konami	体育
30日	Myself; Yourself 各自的终曲	Myself; Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险
2009年5月				
24日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险
28日	下一站天后	Skip Beat!	5pb.	文字冒险
2009年6月				
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
2009年7月				
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
20日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	策略角色扮演
26日	绯色流星DS	Will O' Wisp DS	Idea Factory	文字冒险
26日	星空导航	星空ナビ	AstroArts	实用软件
26日	股票交易训练员FX	カブトレFX	Konami	实用软件
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成
26日	红线 命运 DS	赤い线 Destiny DS	Alchemist	文字冒险
26日	太空侵略者 极限版 2	Space Invaders Extreme 2	Taito	射击
26日	合金战斗陀螺	メタルファイト ベイブレード	Hudson	动作
26日	81 Diver DS	ハチワンダイバーDS	SilverStar	文字冒险
26日	游戏王世界冠军锦标赛2009	游戏王ファイブディーズ スターダスト アクセラレーター ワールドチャンピオンシップ 2009	Konami	桌面棋牌
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
31日	后院棒球 2010	Backyard Baseball 2010	Atari	体育
31日	唐金拳击	Don King Boxing	2K Sports	体育
2009年4月				
2日	家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI	体育
7日	汉娜·蒙塔娜	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作
14日	C.O.R.E.	C.O.R.E.	Graffiti Entertainment	主视角射击
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
18日	口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	Nintendo	角色扮演
21日	铁血联盟	Jagged Alliance	Atari	策略角色扮演
23日	别时别叶 镜中的侦探	Another time Another Leaf 镜の中の探侦	Arc Systems Works	文字冒险
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Artdink	模拟经营
23日	风云 大笼城	风云！大笼城	nn.system	策略
23日	目标 钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	体育
23日	八墓村	八つ墓村	FromSoftware	文字冒险
29日	俺自己制造	メイドイン俺	Nintendo	动作
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	角色扮演
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	模拟经营
30日	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	NARUTO-ナルト-疾风传 忍列传Ⅲ	Takaratomy	动作
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemist	文字冒险
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险
28日	魔女传说 见习魔女与七位公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一	角色扮演
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演
2009年6月				
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	冰上公主	Diva Girls: Princess on Ice	505 Games	模拟育成
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险
2009年7月				
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演
2009年预定				
春	无限航路	无限航路	SEGA	策略
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
年内	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演
年内	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险

03.20 机动战士高达 战场之绊 携带版

PSP 动作射击 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



这不是一款普通的高达题材游戏，它的与众不同之处在于将传统的动作射击元素与战术策略进行了有机结合。玩家在游戏中所扮演的角色就不仅仅局限于一名普通的机动战士驾驶员，而是代入感十足的战场一线指挥官。游戏中可供玩家使用的指挥指令相当丰富，除了随时调动兵力以不同的战术展开攻击之外，还可以针对战损和弹药不足等战场上经常出现的局面进行补给。除了MS的性能差异之外，驾驶员的能力也会有所不同。如果你想第一时间体验这款高达战术游戏，那么就请锁定游戏的发售日！

03.24 刺客联盟 命运武器

多机种 动作射击 ■Warner Bros ■对应机种为PS3/X360 推荐度 B



相信看过《刺客联盟》电影版的玩家一定会对影片中酷到一塌糊涂的子弹弧线惊叹不已，现在你有机会在游戏中亲手实现这个“神技”了。同大多数电影改编游戏不同的是，本作的剧情并非照搬电影，而是紧接着电影结束后的第2秒开始，游戏将为你揭开主人公身世的更多秘密，而且电影中出现的角色也将在游戏中登场亮相。本作的战斗系统十分爽快，玩家需要合理利用场景中的掩体来与敌人周旋，在杀死敌人后可以积攒1颗子弹槽，然后用来在战斗中发动慢动作时间和子弹弧线继续杀敌。

03.26 魔界战记2 携带版

PSP 策略角色扮演 ■日本一 ■无对应周边 推荐度 B



喜欢策略角色扮演游戏的玩家应该不会对这款号称“史上最凶”的战旗游戏感到陌生，本作的PS2版以其丰富到令人发指的游戏内容征服了很多玩家的心，可以说游戏的正常流程只相当于训练关卡，通关后游戏才算是真正开始。本作将会在PS2版的基础上追加诸多新要素，其中包括描写黑暗英雄阿克塔莱的全新剧情，PS2版中无法加入同伴的ゼタ、魔王プリエ等角色也将作为同伴登场，各种武器将分别追加全新的固有技并将有最上级魔法“ベタ”加入。喜欢该系列的玩家不能错过。

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
24日	断剑 圣堂武士之谜 导演剪辑版	Broken Sword: Shadows of the Templars Director's Cut	Ubisoft	动作
24日	消失的档案	Cate West: The Vanishing Files	Destineer	益智
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
25日	黄金俱乐部 有氧运动	Gold's Gym: Cardio Workout	Ubisoft	体育
26日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险
26日	游戏王5D's 破碎转轮	游戏王 ファイブディーズウィーリーブレイカーズ	Konami	棋牌桌面
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
31日	大小调的庄严进行曲	Major Minor's Majestic March	Majesco Games	音乐
31日	海底指挥官	Ocean Commander	Cyber Planet	射击
31日	后院棒球 2010	Backyard Baseball 2010	Atari	体育
31日	唐金拳击	Don King Boxing	2K Sports	体育
2009年4月				
2日	劲舞革命 欢乐迪士尼	Dance Dance Revolution: Disney Grooves	Konami	音乐
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
2日	杜阿拉Wii	ドアラでWii	Tera Box	体育
7日	汉娜·蒙塔娜	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作
9日	胧村正	胧村正	MMV	动作角色扮演
12日	动物园兽医 濒危物种	Zoo Vet: Endangered Animals	Vivendi Games	模拟经营
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
16日	体育十项2	Deca Sporta 2 Wiiでスポーツ10种目	Hudson	体育
20日	激情漫游 特技竞速	Excitebots: Trick Racing	Nintendo	竞速
21日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作
29日	麻将格斗俱乐部Wii	麻雀格斗俱乐部Wii	Konami	桌面棋牌
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演
2009年6月				
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
9日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击
16日	冰上公主	Diva Girls: Princess on Ice	505 Games	模拟育成
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
2009年预定				
春	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Nintendo	体育
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3(トライ)	Capcom	动作
夏	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击
年内	国王物语	王样物语	MMV	角色扮演
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
2009年4月				
7日	教父II	The Godfather II	EA	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
14日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ~绊地狱たち~EXTRA	5pb.	射击
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年6月				
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击
9日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
23日	霸王II	Overlord II	Codemasters	动作
25日	蔚蓝光辉 厄运扳机	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
30日	细胞分裂 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作
2009年预定				
秋	光环3 ODST	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击
2009年4月				
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
7日	教父II	The Godfather II	EA	动作
7日	汉娜·蒙塔娜	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作
9日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
16日	最终幻想VII 再临之子 完全版	Final Fantasy VII Advent Children Complete	Square Enix	-
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年6月				
2日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育
9日	红色派系 游击战	Red Faction Guerrilla	THQ	动作射击
9日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育
23日	霸王II	Overlord II	Codemasters	动作
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演
25日	蔚蓝光辉 厄运扳机	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作
2009年预定				
夏	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
26日	Sunday vs Magazine 集结! 顶上大决战	サンデーVSマガジン集结! 顶上大决战	Konami	动作
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	动作射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演
26日	绯色流星 携带版	Will O' Wisp Portable	Idea Factory	文字冒险
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく! ナイトメアパラダイス	Konami	文字冒险
26日	青空下的约定 掌上乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	10Tacle Studios	文字冒险
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
31日	美国职棒大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育
2009年4月				
9日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 ポータブル	CyberFront	文字冒险
9日	战国BASARA 战斗英雄	战国BASARA Battle Heroes	Capcom	动作
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN -the climinal of integral-	CyberFront	文字冒险
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 -the age of infinity-	CyberFront	文字冒险
17日	外星战役	Mytran Wars	Deep Silver	策略
23日	七魂	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演
23日	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	动作冒险
29日	女神异闻录 PERSONA	ペルソナ	Atlus	角色扮演
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险
30日	爱情泡泡糖2 第一选择 携带版	Final Approach 2: 1st Priority Portable	Princess Soft	文字冒险
30日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル6~	SCE	格斗
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险
28日	勇者30	勇者30	MMV	动作
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险
2009年6月				
4日	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节 东京~南纪白浜连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 恶逆の季节 东京~南纪白浜连续杀人事件	MMV	文字冒险
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
2009年预定				
春	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

同学们，新小编雷电携新栏目“游话好好说”第一次与大家见面，本栏目意在给大家更多的发言机会。以后每期将在 bbs.levelup.cn 上开贴征集大家的“好话”，“好话”的标准是在围绕主题的范围内、在“理性和非理性的冲突”之间选择较理性的一面“有话好好说”。例如：您可以说“安红，我想你。”但是在一般情况下，不能说“俄项尼项地项谁叫。”首先您没好好说，其次您大概是进入了感情误区……

下面进入正题，本期 Vol.01 的话题是“你的身边有哪些从不玩游戏的朋友买了游戏机？他们为什么要买游戏机呢？”

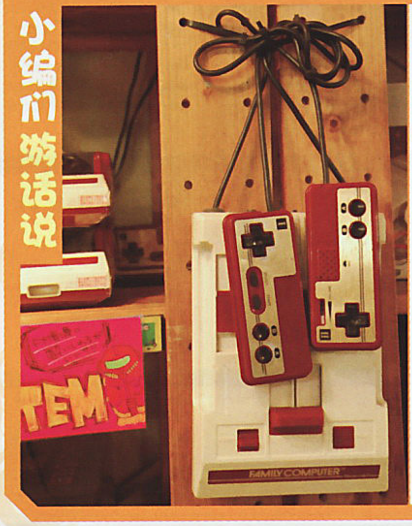
原帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-767220.aspx

读编交流 游话好好说

圈里圈外游戏机

随着游戏与主流文化的界限越来越模糊，玩家与非玩家似乎也变得不再那么绝对，或许你的身边就有一些正打算从非玩家变成玩家的人，快来和我们聊聊他们的事情吧。——火云

小编们游话说



沙发　积极参与的

偶身边不玩游戏的人，买游戏机的话都买 Wii，听说好玩、便宜，还能健身。游戏机中的战斗机，YEAH！

板凳　搬板凳围观的

欢迎大家踊跃参与！

4L　大概是来活跃气氛的

“游话好好说，大家好好喝。”

5L　真的是来活跃气氛的

为了活跃气氛，特发一段发布在 UCG 221 的小编寄语，绝对真人真事真笑话！（雷电注：笑话省略，请翻阅 UCG 第 221 期。）

6L　自问自答的

其实今年回家让我印象最深刻的就是身边的很多根本和游戏沾不上边的人都有 PSP，而且很大一部分从来都没有用它玩过游戏，但是他们都因此知道了现在掌机已经发展到了这种程度。价格便宜、屏幕又大，而且还是国际知名品牌的 MP4，这应该是很多不玩游戏的人对 PSP 的定位。好友看着我打开 PSP 的后盖把 UMD 拿出光驱时居然惊讶地问我：“原来这东西还可以玩盘呀！”（他自己也有 PSP。）

在游戏主机已经越来越重视多媒体功能的今天，我们不得不承认它的确吸引到了更多的非游戏玩家，这不是一件坏事，只有被更多的人认知和了解，才能得到良性的发展，在我们的国情下更是如此。

城寨的同学们好好说

被 PSP 包围的 噩梦之茜

我身边的朋友不玩游戏的买游戏机基本就是 PSP 啦！因为功能超级强大……看电影、听歌、无线上网……基本除了游戏功能不用全都用呀。

噩梦之茜同学似乎语无伦次了，雷电猜测他的大概意思是 PSP 的功能太多了，不全用也很强大。

聪明、幸福的女同学 柯南嘉宁

我是女生，我们寝室算我六个人。原先她们连 PSP 是啥都不知道。当然其他的那些主机和掌机就更不知道了。在我的影响下，现在全寝已经有三台 PSP 了。感觉自己影响力还可以嘛，哈哈！不过因为她们都不玩游戏啊，现在的 PSP 都是在我手里。倒是给我爽够啦！o(∩_∩)o

认真的 真无双の乱舞

原来有一群从不玩游戏的人，出于对游戏机这个新鲜事物的好奇，买了 FC，这种人很多，现在这种人有一部分就成为在这认真回帖的人。

后来有一群从不玩游戏的人，会因为羡慕其他人手上一种叫 GB 的掌上游戏机而购入。

还有一群从不玩游戏的人，因为某些个人情结，买了当时号称次世代的 PS 或 SS 这类玩物。

现在再看，仍然还有人从圈外进入圈内，原因大都是 PSP 的时尚、Wii 的新奇。

我真认真。

对，这个是你熟悉的 雨滴

上海的地铁上见到最多的游戏机是 NDSL，北京地铁出现几率最多的是 PSP……

很多同事都买了 Wii，原因是好玩……至于 PSP，那简直是长途上班族必备法宝啊！

又是你熟悉的 D·S

有个朋友，某门户网站汽车频道主编，买了 PS3，理由：为了等《GT 赛车 5》，在游戏发售前 PS3 基本就当蓝光播放器了，结果一直等到现在。（我不知道该不该让他看山内一典“这个可以有！”的段子……）

无奈的 死亡是蓝色的

现在发现身边的朋友买 PSP 的越来越多，可能是 SONY 把 PSP 定义为“21 世纪的 Walkman”的缘故吧，所以我对于“什么？PSP 还能玩游戏？”、“为什么这个 MP4 不能直接播放 RMVB？”之类的问题，已经从开始的震惊，到现在的麻木了。改编一下网络上曾经流行的某搞笑语录——自从满大街的俊男靓女们都改用 PSP 来听歌，我就再也没有把 PSP 放在外出随身携带的包包里了。

翻盖的不好看的 fuyulksa

我周围玩游戏的不玩游戏的，看见我的小 P 之后都纷纷向我咨询想要买一台，当我同时介绍了 NDS 之后，他们的反应是：“PSP 比那翻盖的好看……”



充分表示理解的 ロラン命の月

我姐买白色行货 DSL 主要是为了配她新买的白色耳线……呐，总之每个人买游戏机都有每个人的目的，时尚也好，休闲也好，游戏也好，只要不拿着主机去斗殴就没什么好大惊小怪的。

好好总结

有将近 200 人参与了本次主题的讨论，大家各抒己见，真诚地讲出了自己生活中遇到的事情，也为大家立下了“游话好好说”的榜样。在此，我代表 UCG 的所有小编感谢支持 UCG 的所有读者，把更多爬上岸或还没掉进水中的朋友拉下水，从而扩大我们游戏人的队伍。

本栏目的发言仅代表发言人个人观点


宏龙GAME
一切尽在·福建南路88号 专业游戏旗舰店
年中无休 欢迎光临 全部现货
双 65nm new
PSP 3000型 热卖中
40GB 80GB
20GB 60GB
Wii
Wii 太鼓达人
XBOX360 生化危机 同捆套装（现货供应）
PS3 生化危机 同捆套装（现货供应）
G25
NDSL NDSI
宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海市黄浦区福建南路88号（门口可泊车）
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线\地铁一号\二号线（人民广场站）
咨询电话：021-63202488 53836803
021-63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com
宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43\地铁四号线
咨询电话：021-63059095
手机：13818141725
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com
宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：554\990\130\736\787\814\791\716\843\638\618\819\975\隧道六线\广野线\蔡陆专线\川歇线\大桥三线\地铁六号线
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：shop34108514.taobao.com
宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12\19\23\27\34\45\59\61\72\78\93\123\109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com
店面全部商品现货供应，另接受任何软件硬件预定和维修服务，欢迎来店试玩交流次世代新作！批发热线：13801768629


最新漫画：阳光小小姐
口袋小说：画梦+彼岸花
游戏看台：口袋妖怪格斗《TYPE WILD》
特别报道：《空之探险队》+2009剧场版（第二弹）
口袋玩家
POKéMON
VOL.17
224页全彩32开+动画DVD
3月20日
全国上市
精美赠品
太阳能闪光钥匙扣
精彩小说
彼岸花
画梦——时空的幻镜（中）
游戏看台
Type Wild
——真正的《口袋妖怪》格斗游戏
研究所
双打对战课堂
口袋妖怪详尽分析
技能评析——虫系
口袋漫画
Pokemew 3
阳光小小姐
口袋妖怪DP物语
口袋妖怪四格大百科
口袋玩家DVD精彩收录
一、2009剧场版预告片（第二弹）
二、游戏看台
Type Wild
三、TV动画
112.皮卡丘·圆企鹅漂流记
113.爱恶作剧的霏欧纳！
114.小精灵竞技赛！逋草大会！
115.野蛮君莎和搭档音符鹦鹉
116.暴风雪中的雪魔女
四、广播剧
超梦的诞生 第三话
五、口袋金曲
Type：Wild
更多精彩内容，尽在《口袋玩家》！



掌机王SP VOL.107

本辑收录了《七龙战记》、《横行霸道 唐人街战争》、《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》、《抵抗 报复之刻》等多款新作的攻略，以及《立体绘图方块》、《实习医生格蕾》、《金色的琴弦2f》等作品的特快。光盘收录了《王国之心358/2天》、《魔界战记2 携带版》等新作的最新宣传影像。随盘除了附赠本辑四款攻略游戏的试玩外，还抢先赠送了《超级机器人大战K》的试玩ROM。本辑赠品为《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》的主题茶杯垫。

3月26日 全国上市



游小说 第24辑

四大重磅作品强势出击！

三月全球最受瞩目游戏，《生化危机5》最强剧情小说一期完结；黑道的浪漫与喧哗传说，《如龙3》带你一同进入日本黑帮的恩怨仇杀；《星之海洋4》，独特的日记小说体给你不一样的阅读享受；而《寂静岭5》也将让我们感受到那种寒至骨髓的恐怖。此外，《前线任务4》的官方小说及《宿命传说》的官方漫画也将继续进行连载。

3月底 全国上市

游漫 Vol.1

160页＋CD-ROM 两全其美 绝世无双 游戏迷+漫画迷的不二之选

集合美日等地经典游戏漫画
领略绝然不同的漫画游戏世界

潜龙谍影 寂静岭 战争机器
逆转裁判 机战Z 深渊传说

另有怪物猎人爆笑四格等精彩内容

CD-ROM好礼相送

精选MP3/精美游戏壁纸
精彩游戏动画影像

4月2日 全国上市



怪物猎人 VS 逆转裁判！

CAPCOM爆笑漫画合集

32开本＋怪物猎人&逆转裁判精选CD

结集Capcom旗下几大超人气作品《怪物猎人》、《逆转裁判》、《股票商人一瞬》的短篇故事，从成步堂龙一与御剑怜侍、千寻等人鲜为人知的欢乐私生活到猎人们的爆笑狩猎日志，都在本书中一一为大家呈现。最佳画风+最恶搞桥段，Fans绝对不可错过的精彩短篇漫画锦集！

4月上旬 全国上市





游戏光环DVD出品

如龙3 影像特辑

双DVD＋16页别册

★全剧情影像完整收录！优质中文字幕翻译！
★前作剧情回顾，助你温故而知新
★究极斗技全S达成指南；全天启影像演示
★《如龙3》主线流程指南攻略+全人物介绍
★《如龙3》幕后开发故事
★480p高画质DVD

值得观赏收藏的高品质次世代游戏影像！

4月初 全国上市



模魂志 No.31

大16开128页＋DVD

充斥着萌要素的痛车在动漫爱好者以及周边玩家当中有着越来越高的人气，本辑将以这些充满可爱色彩的车辆为中心，一举为大家展示广阔的痛车世界。以究极的机械美而著称的PG系列产品时隔数载再度来袭，本辑将为您揭开它的最新产品——迷惘高达红色机的点点滴滴。此外，各色新近美少女完成品、变形金刚玩具、圣斗士周边等将继续为大家展示缤纷的动漫周边世界。

已上市 各地报刊亭销售中

怪物猎人 五周年纪念官方画集 黑·白

304页16开精装特辑＋MINI-CD

怪物猎人 五周年
诞生纪念

黑·白双画集

封面画 宣传画 广告
人物 场景 装备 图标

304页系列所有作品CG美图

各种各样的美图令你目不暇接
所有猎人必入的珍藏画集！



已上市-各地报刊亭销售中

PSP·e族 4月A Vol.24

卷首策划 愚人节专题
"玩"你没商量！
——走进PSP的"谎言世界"！

New! iPhone 游乐园
点评iPhone经典游戏

专题e评 一将功成万骨枯
——浅谈PSP上的《无双》进化史

攻略e族 抵抗 报复之刻
美国职业棒球大联盟 2009

e族之星·封面萌娘
大募集活动报名中！
活动详情参看本期第104页介绍



已上市 各地报刊亭销售中